tebeosfera

cultura gráfica

LA HISTORIETA FRANCO-BELGA I

2011

tebeosfera

cultura gráfica

ÍNDICE:

Breve historia de los cómics belgas, de DAFNE RUIZ (Tebeosfera 02, 2008) / 005

Johan y Pirluit, por DAVID CARO (T15 1ª época, 2004) / 016

Johan y Pirlouit. Los descubridores de los Pitufos, de DAFNE RUIZ (T08, 2011) / 024

Benoit Brisefer. Una obra genial de Peyo, de DAFNE RUIZ (T08, 2011) / 044

Poussy, de Peyo, por DAFNE RUIZ (T08, 2011) / 090

Todo Umpa-Pá. Todo un regalo, de MANUEL BARRERO (T10, 2012) / 100

Astérix. La gran colección de un clásico, de MANUEL BARRERO (T10, 2012) / 104

Pin-Up, por EDUARDO MARTÍNEZ-PINNA (T12 1ª época, 2003) / 108

Las falanges del Orden Negro, por JAVIER MORA BORDEL (T18 1ª época, 2005) / 119

Thorgal, un héroe diferente, de ANGEL OLIVERA (T06, 2010) / 121

Las ciudades oscuras, de PEDRO F. NAVARRO (T06, 2010) / 143

Los textos de Moebius en sus libros de ilustraciones, de JESÚS DUCE (T10, 2012) / 154

BREVE HISTORIA DE LOS CÓMICS BELGAS

DAFNE RUIZ

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 2, 10-XII-2008

Historieta franco-belga/ French-Belgian Comics

BREVE HISTORIA DE LOS CÓMICS BELGAS. LA "ESCUELA DE MARCINELLE" Y LA REVISTA LE JOURNAL DE SPIROU.

Si buscamos en el diccionario el término "bedé" o "BD" (abreviatura de la expresión francesa "bande dessinée", esto es, historieta), no es raro que nos encontremos con la aclaración de que el cómic alcanza en Francia (y, por extensión, en Bélgica) la categoría de expresión artística importante y seria, popular no sólo entre los jóvenes sino también entre los intelectuales. En efecto, en estos países se dedican innumerables espacios, museos, comercios, festivales, publicaciones, parques temáticos, murales en fachadas, estatuas y hasta calles enteras a homenajear a los personajes favoritos salidos de las tiras cómicas, como Tintin o Spirou. La industria de los tebeos está considerada en Francia y Bélgica como un estimable patrimonio, de importancia no sólo económica sino (y sobre todo) cultural, amparada por ayudas y subvenciones estatales en muchos casos.

Los fenómenos más conocidos a escala mundial son, por supuesto, el francés Astérix (que vio la luz en la revista Pilote), el belga bruselense Tintin (Tintin) y los Pitufos, belgas de Marcinelle (Le Journal de Spirou). En estos tres casos, auténticos fenómenos sociales, se logró arrasar en el mercado tanto local como internacional, y hoy los héroes de papel son traducidos a todos los idiomas, sus álbumes son reeditados sin descanso, los productos derivados mueven millones y hasta hay quien se especializa en exclusiva en su estudio (la expresión "especialista en Tintin" o "erudito de Astérix" ha pasado a ser muy digna de respeto). También bastante famoso, si bien no llegó a convertirse en un auténtico fenómeno mediático fuera de su país, es el dúo belga Spirou y Fantasio.

Astérix (con sus inseparables Obélix e Ideäfix), Tintin y un pitufo, tres emblemas de la historieta francobelga

Dentro del amplio panorama de la historieta infantil francobelga podemos encontrarnos con varios núcleos de interés: por un lado la historieta producida en Francia (destacaremos la publicación *Pilote*, editada por Dargaud) y por otro lado la historieta belga, en la que nos centraremos a partir de ahora.

Puesto que en Bélgica se hablan dos lenguas, el francés y el flamenco, hay ocasiones en que los editores deben lanzar sus publicaciones en ambas versiones. Así, por ejemplo, tenemos que el semanario *Le Journal de Spirou* se convierte en *Robbedoes* para los lectores de habla flamenca, editándose en ambos las mismas series pero traducidas. En otras ocasiones, los títulos no se duplican, sino que se editan exclusivamente en el idioma de la zona en que nacen. Como recordaba André Leborgne en la *Historia de los Comics* publicada por Toutain en 1983:

> «Las publicaciones francófonas pronto se expansionaron más que las de lengua holandesa, gracias a una política mayormente flexible y sobre todo gracias a la internacionalización de los héroes de papel más famosos, Spirou y Tintin, pero también de sus soportes, que permitieron a los lectores extranjeros apropiarse inconscientemente de los personajes y de sus publicaciones».

En Bélgica destacan dos escuelas dentro del mundo de la publicación infantil, por un lado la llamada "Escuela de Bruselas" y por otro lado la "Escuela de Charleroi" o "Escuela de Marcinelle", como también se la conoce. Estas denominaciones no hay que tomarlas estrictamente desde un punto de vista geográfico: Charleroi es una pequeña ciudad industrial a las afueras de Bruselas, en donde se ubica parte de la sede de la Editorial Dupuis, precisamente en la zona llamada Marcinelle. En un primer momento toda la factoría estuvo allí, oficinas y rotativas, por lo que los dibujantes, redactores, guionistas y demás personal concurrían en este lugar. Pero, de hecho, la mayor parte de los artistas que trabajaban para la familia Dupuis eran bruselenses o procedentes de otros lugares ajenos a Charleroi. Debido a una cierta unidad de estilo, temática, trabajo en equipo y otros factores, se considera que la Escuela de Charleroi se formó en el seno de esta editorial, y también se considera como su líder o "padre espiritual" al dibujante Jijé (Joseph Gillain), del cual hablaremos un poco más en el segundo apartado de este capítulo.

Sede de Dupuis en Marcinelle en 1946

En cuanto a la Escuela de Bruselas, se la llama así porque fue en esta ciudad donde nació. Su iniciador y líder fue Hergé y su estilo característico fue desarrollándose en las páginas de la revista *Tintin*, publicada por Éditions du Lombard (el nombre de la editorial se debe al lugar donde estaban sus oficinas, la Rue du Lombard, en pleno centro de la capital belga). Hay que aclarar que hoy en día hay algunos estudiosos que no están de acuerdo con la tradicional diferenciación en "escuelas" de los historietistas belgas, aduciendo que, si bien las publicaciones eran rivales, los estilos se asemejaban mucho, algunos autores se inspiraban en otros de la escuela opuesta (Jijé y Peyo en Hergé, por ejemplo), a menudo había "intercambio" de autores y de obras entre las dos editoriales... En suma, que en realidad debería hablarse de la historieta realizada en Bélgica, independientemente de su origen. Pero normalmente se atribuyen a ambas escuelas la preferencia por el uso de la línea clara y en cambio se señalan como principales diferencias el que en la Escuela de Bruselas se da predominio a las líneas rectas y los ángulos, degradando muy poco los colores y huyendo en lo posible de los claroscuros, y en cambio en la Escuela de Marcinelle se explota el volumen redondeado, se suavizan los ángulos y se introducen muchos degradados y manchas de color, empleando el claroscuro para crear efectos dinámicos y dramáticos.

Según Leborgne en la publicación antes citada, la historia de los cómics belgas podría resumirse en cinco fechas / hito que marcan algunos "grandes inicios" o "grandes renovaciones":

- 1- 10-I-1929: nacimiento del personaje Tintin en *Le Petit Vingtième.*
- 2- 21-IV-1938: nacimiento del personaje Spirou y del semanario *Le Journal de Spirou.*
- 3- 26-IX-1946: nacimiento de la revista *Tintin.*
- 4- 1975-1980: años de duelo.
- 5- 1980 en adelante: renovación o continuación.

Nosotros podríamos añadir un sexto hito, el que Thierry Groensteen (2000) denomina "etapa de la historieta de autor" y cuya aparición estaría situada en el último decenio del siglo XX, prolongándose hasta hoy.

Breve historia de los cómics belgas. La prensa confesional y el cómic.

En Bélgica, como ocurrió en Estados Unidos, el nacimiento del cómic está ligado a la prensa (revistas y periódicos). No obstante, el caso de Bélgica difiere en el sentido de que fue la prensa confesional católica la que tomó la iniciativa de incluir, en sus espacios para niños, historietas o *gags* muy arcaicos a partir de los años veinte. Estos primeros ensayos podían aparecer en suplementos infantiles de

periódicos o bien en el creciente número de revistas ilustradas dedicadas a los *boy scouts*, las cuales solían distribuirse en colegios católicos o patronazgos, a menudo en forma de suscripción. Estas publicaciones, como es lógico, tenían un alto contenido pedagógico y doctrinal, estando sometidas a una severa censura. Y este origen motivó que, incluso durante muchas décadas después, el cómic belga (incluso el no confesional) estuviese fuertemente marcado e influenciado por la iglesia católica abundando las biografías de santos y vidas ejemplares realizadas en historieta.

Pero, por otra parte, la censura venía también de la mano de un organismo gubernamental francés de control que, antes de permitir la importación de cualquier tebeo extranjero en Francia, revisaba su contenido para velar por que se cumplieran las rígidas exigencias morales de la Ley Francesa de Protección a la Juventud. Puesto que la venta en Francia de cualquier publicación belga reportaba un número altísimo de ventas y era a menudo un requisito necesario para rentabilizar la producción del tebeo, los editores belgas de entonces se tomaban muy en serio este control y ejercían sobre sus artistas una presión extra. Casi todos fueron objeto de censura y prohibiciones en sus historias, a menudo debido a detalles bastante anecdóticos; por ejemplo, se trató de impedir la distribución en Francia del álbum de Benoît Brisefer *Madame Adolphine* debido a que en él el niño protagonista entraba en un bar de mala nota. Sólo la elocuencia del autor de Brisefer, Peyo, insistiendo en que Benoît acude allí por una buena causa (detener a los malvados) pudo permitir que el álbum fuese admitido al fin. Pero los vetos sobre la base de la Ley Francesa de Protección a la Juventud no estuvieron exentos de polémica, pues en muchos casos se adivinaba un trasfondo más económico que moral en el sentido de proteger y dar preferencia a los productos franceses antes que a los foráneos.

La primera publicación de Hergé, en 1923, fue "Las extraordinarias aventuras de Totor, Jefe de Patrulla de los Abejorros" en *Le Boy Scout Belge,* publicación de los Scouts Católicos de Bélgica. Más tarde, en 1929, creó a Tintin para *Le Petit Vingtième*, suplemento juvenil del diario católico *Le Vingtième Siècle*. En 1930 crearía a los traviesos Quick y Flupke, en 1934 a Popol y Virginie y también a Jo, Zette y Jocko. Como era casi el único historietista belga de renombre en estos años, su estilo de línea clara influyó notablemente en muchos otros, constituyendo el germen de la Escuela de Bruselas.

Primeras creaciones de Hergé: *Totor*, *Tintin* y *Quick et Flupke*.

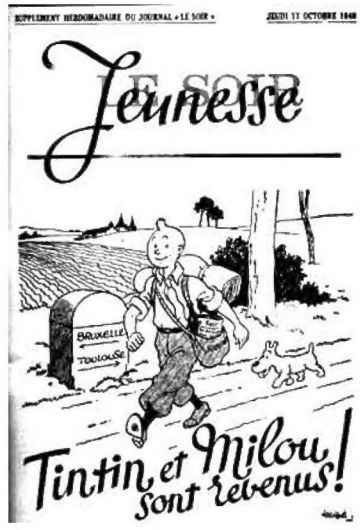
Entre las publicaciones más difundidas de la prensa confesional belga de estos primeros tiempos tenemos la revista *Petits Belges* (*Zonneland* en su versión flamenca), a partir de 1920. Esta publicación, dado su éxito, se escindió en otras revistas atendiendo a la edad de sus lectores: *Dorémi* para niños de tres a seis años, *Bonjour* para niños entre seis y ocho años, etc. Un momento importante de la publicación fue cuando en 1939 enroló a Joseph Gillain, 'Jijé', con "Blondin y Cirage". Jijé también realizó otras series para diferentes periódicos: "Jojo" y "Freddy en las Indias", publicada por Dupuis con el nuevo nombre de "La clave hindú" y que fue, precisamente, el pasaporte de Jijé para entrar en *Le Journal de Spirou* el 6 de abril de 1939.

También podemos mencionar publicaciones como *Riethof*, *PAT* o la flamenca *Parochieblad-Kerkeijk Leven*, en donde Jef Nys creó al célebre personaje Jommeke en 1955.

La prensa cotidiana y la historieta.

Pero no fueron sólo los periódicos y las revistas confesionales los trampolines para los jóvenes dibujantes, sino que la prensa cotidiana también jugaría en esto un importante papel. Tras la Segunda Guerra Mundial, desapareció *Le Petit Vingtième* y fue el periódico *Le Soir* quien retomó la antorcha, por así decirlo. Fue uno de los pocos diarios tolerados por los ocupantes alemanes; otras publicaciones, entre ellas *Le Journal de Spirou*, habían sido clausuradas a causa de su negativa a aceptar las directrices de la Propaganda Abteilung, órgano nazi de control de prensa. Sin embargo, *Le Soir* accedió a cambiar al equipo redactor. Hergé ingresó en la plantilla y el 17 de octubre de 1940 creaba un suplemento semanal para niños dentro del periódico, *Le Soir pour les enfants,* consistente en una sola hoja que, al

plegarse en cuatro, daba lugar a un cuadernillo con ocho pequeñas páginas. En 1941 desaparecía el suplemento sabatino de *Le Soir* y los dibujantes se contentaban con incluir pequeñas tiras dentro del periódico. En 1948 regresó el suplemento infantil, esta vez ocupando media página en el diario y con una orientación más literaria: predominaban los cuentos, los poemas, los relatos históricos... que dejaban la historieta un poco al margen. En 1955 se recuperó la fórmula de la hoja completa para ser plegada en cuatro; el suplemento fue conocido desde entonces con un nuevo nombre, *Le Soir Jeunesse*. Este diario, en el que nos hemos detenido un poco, fue uno de los que permitieron el lanzamiento de Peyo como dibujante, acogiendo en sus espacios infantiles los primeros gags del gato Poussy (1949-1951) y algunas historias del paje Johan (1951-1952), el cual ya había vivido una trayectoria anterior en el periódico *La Dernière Heure.* Ambas publicaciones aún existen hoy en día.



La Dernière Heure era un diario convencional entre cuyas páginas se publicaba cada jueves un suplemento llamado *La Dernière Heure pour la jeunesse*. Consistía en media página predominantemente de texto (las secciones, más o menos fijas, no estaban tan orientadas a la literatura como al ocio, proporcionando clases de inglés, indicaciones para construir maquetas, pasatiempos, patrones de costura en la sección de las niñas...). Un pequeño espacio de la página se reservaba para un *gag* corto (aquí debutó Peyo con su "Johan" en 1946; más adelante, en 1947, se amplió el espacio destinado a historieta, y Johan se aprovechó de esta circunstancia para protagonizar sus primeras aventuras largas). Pero el suplemento infantil fue cancelado a principios de la década de los cincuenta. Resurgió más tarde, bajo el título *Récréation* (1954-1957) aunque de forma efímera.

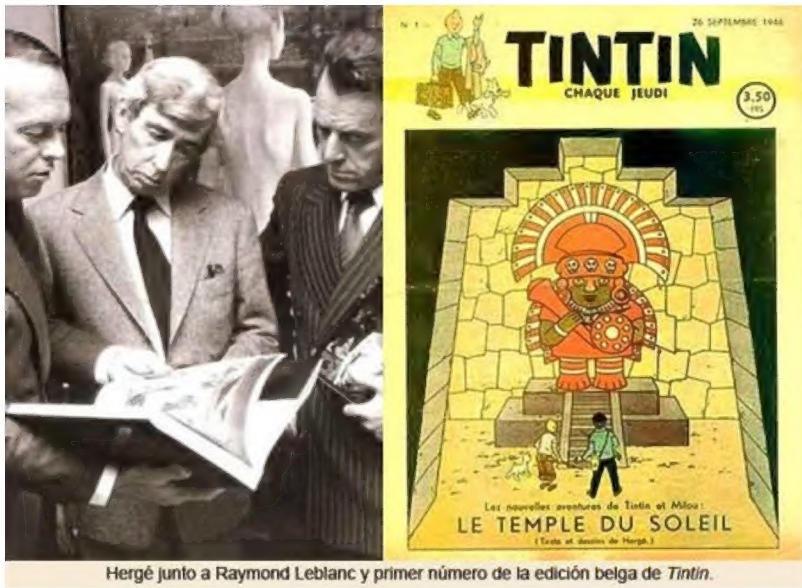
La moda de los suplementos infantiles, en donde los cómics fueron sustituyendo paulatinamente a la parte escrita, se extendió a otras muchas publicaciones. *La Libre Junior*, suplemento infantil del diario *La Libre Belgique* entre 1950 y 1974, publicaba en los años setenta gran cantidad de material procedente de *Le Journal de Spirou* y también de *Pilote*. Otros títulos que podríamos mencionar serían *La Cité* (en donde publicó Jannin), *De Standaard, Pats, Pum Pum, Gazet van Antwerpen, Het Nieuws Van de Dag, De Morgen*. Y no sólo debutaban los dibujantes noveles en periódicos, también en revistas de información general, de ocio o femeninas, como fueron *Le Moustique* (perteneciente a la casa Dupuis, Peyo colaboró frecuentemente en esta revista con portadas, chistes e ilustraciones, dirigidas esta vez a un público adulto o familiar), *Bonnes Soirées* (ídem), *Tele-Moustique, Femmes d'aujourd'hui, Panorama, Humo, Chez nous...*

La prensa especializada y el cómic

La tercera y más importante plataforma de lanzamiento para los dibujantes noveles fue la de las revistas y diarios específicamente dedicados a la historieta.

Hoy en día, la forma habitual de proveerse de un cómic (ya sea infantil, juvenil o para adultos) es acudir al comercio y comprar la historia completa editada en forma de libro o álbum, generalmente a todo color y con las cubiertas en cartoné. Sin embargo, hasta principios de la década de los cincuenta, la tónica general era la de ir reuniendo pacientemente las historietas semana tras semana, ya que la primera publicación se hacía por entregas en revistas o diarios con la coletilla «à suivre» (continuará) a pie de página. Este procedimiento permitía realizar estudios de mercado sobre cada historieta antes de lanzarla en álbum (una operación costosa), reduciendo así el margen de riesgo sobre las ventas de ese álbum. En otras palabras, sólo las historietas que hubiesen logrado un cierto éxito durante la publicación por entregas eran seleccionadas para su posterior edición en álbum, que sería adquirido por un público minoritario con mayor capacidad económica, ya que un álbum de historietas a color era, en los primeros tiempos, un artículo de lujo. En muchas ocasiones, toda o parte de la prepublicación en revista se hacía en blanco y negro o bicromía, y sólo se conocía su versión coloreada en la edición en libro, que podía igualmente ser lanzado con la encuadernación en rústica, en cartoné o en ambas variantes. Esta práctica tuvo su auge entre los años cincuenta y setenta. De esta forma, se proveía de diferentes versiones del mismo producto para que éste se adaptara a todos los bolsillos. Por su parte, con el sistema de prepublicaciones en revistas, los compradores podían seleccionar a priori los álbumes que deseaban y conocer el producto antes de adquirirlo, pudiendo escoger entre un gran número de títulos y géneros.

Y ésta fue la doble misión de las revistas especializadas durante mucho tiempo: proveer de historietas a la población de forma asequible para la afición y actuar de instrumento de sondeo para las casas editoras. Antes de la guerra, en Bélgica menudeaban las publicaciones de este tipo (*Mickey, Robinson, Hourrah!, Junior*), que en su mayor parte se nutrían con material norteamericano. Pero en 1940 tuvo lugar la ocupación alemana y las consecuencias fueron que, por un lado, el bloqueo impidió que siguieran importándose cómics de historietistas extranjeros, con lo que los editores belgas debieron buscar urgentemente autores del país (dibujantes y guionistas) que los reemplazaran, continuando ciertas series o sustituyendo las que no se podían continuar por otras completamente nuevas. Por otra parte, y como ya hemos comentado, los ocupantes alemanes deseaban controlar todos los aspectos de la vida civil y ejercieron un severo control sobre las publicaciones de cualquier tipo. La penuria económica también influyó en la producción de historietas, los materiales (papel, tintas, etc.) eran escasos y de pésima calidad, pero como el pueblo belga, que sufría todo tipo de privaciones, reclamaba evasión y distracción a toda costa se favoreció así el nacimiento de nuevas publicaciones de humor y nuevos talentos.



Hergé junto a Raymond Leblanc y primer número de la edición belga de *Tintin*.

De entre los muchos títulos consagrados a la historieta destacan dos, *Le Journal de Spirou* y *Tintin.* La primera la estudiaremos con mayor detenimiento en el apartado siguiente de este capítulo, por lo que sólo consignaremos aquí su aparición en 1937 y, como ya se ha indicado, su capacidad de formar y aglutinar en ella una gran cantidad de magníficos artistas, así como de crear un clima y un estilo propios y de convertirse, por lo tanto, en la mina inagotable en la que se fraguarían los patrones de la Escuela de Marcinelle.

En cuanto a la revista *Tintin*, apareció en septiembre de 1946 en Bruselas. Hergé propuso a Raymond Leblanc, fundador de Éditions du Lombard, la creación de una revista utilizando el nombre y la imagen de su personaje estrella "Tintin", ya muy popular. Este semanario conoció un gran éxito, convirtiéndose en una de las revistas infantiles más prestigiosas de su época y obtuvo proyección internacional. En ella intervinieron, aparte del mismo Hergé, talentos como Edgar Pierre Jacobs ("Blake et Mortimer"), Jacques Martin ("Alix"), Paul Cuvelier ("Corentin"), Willy Vandersteen ("Bob et Bobette"), Dino Attanasio ("Modeste et Pompon"), Greg ("Achille Talon") Tibet ("Chick Bill"), François Craenhals ("Chevalier Ardent") y muchos otros. Si en sus primeros estadios el semanario *Tintin* se caracterizaba por su fecundidad en relatos de corte realista, los años cincuenta y sesenta vieron una eclosión de dibujantes más bien derivados hacia la caricatura y el humor, volviendo a sus orígenes en los años setenta con el predominio de la historieta realista. Pero la edición belga de Tintin desapareció en 1988, no pudiendo resistir la competencia con el cómic adulto que se expansionaba en los años ochenta.

Primeros números de las revistas Pilote, Vaillant y Pif Gagdet

Otros títulos destacables de revistas francobelgas dedicadas a la infancia y juventud fueron el ya mencionado *Pilote*, así como *Pif Gadget, Vaillant, Pomme d'api, Les belles histoires, Babar Magazine, Tchô!* y un buen número más, y eso sin mencionar los títulos clásicos, los pioneros, como *Cri-cri, Les Belles Images* o *La semaine de Suzette.*

Este apartado resultaría incompleto sin la mención de World Press, agencia de prensa que, fundada y dirigida por Georges Troisfontaines e Yvan Cheron desde la liberación del país, se proponía reunir a los historietistas más talentosos, dibujantes y guionistas, para vender su producción a las publicaciones que las solicitasen, todo ello bajo la dirección del prolífico guionista Jean-Michel Charlier. En World Press figuraban, por nombrar sólo a dos de sus más ilustres miembros, Albert Uderzo y René Goscinny. Eran, sobre todo, dibujantes de corte realista que multiplicaron las historias didácticas, las series de aventuras y las grandes biografías. Sin embargo, World Press tuvo un final precipitado: el salario de los historietistas era modesto y éstos perdían todos sus derechos sobre personajes y argumentos a favor de los editores que compraban su trabajo. A mediados de los años cincuenta, los historietistas se reunieron clandestinamente para redactar y firmar una carta de derechos a su favor. Enterado Troisfontaines por culpa de una delación, Goscinny, Charlier y Uderzo fueron expulsados de la agencia. Poco a poco, el grupo se fue desmembrando y algunos de sus integrantes debieron incluso emigrar a Francia a buscar trabajo en otras publicaciones. World Press abandonó definitivamente la producción de historietas en 1967.

También habría que destacar el título *(À Suivre)*, publicación mensual para adultos que contribuyó desde 1978 a lanzar a dibujantes noveles belgas, proporcionándoles un espacio donde publicar y poniéndolos en contacto con los talentos ya consagrados. A esta fuente de creación se la considera la tercera en importancia después de *Tintin* y *Le Journal de Spirou.*

La escuela de Charleroi / Marcinelle y la revista *Le journal de Spirou*.

Marcinelle se encuentra en la periferia de la ciudad de Charleroi, en la provincia de Hainaut. En Charleroi puede verse hoy toda una calle dedicada a los héroes de papel que la harían inmortal. Las estatuas de Boule, Bill, Lucky Luke, Spirou y Fantasio adornan parques y rotondas, y sus nombres aparecen también en muchos lugares escogidos.

Es en este entorno en donde tiene su sede la editorial Dupuis, que debe su nombre al patriarca de la familia, Jean Dupuis. Hasta mediados de los años treinta, la editorial era conocida por su producción dirigida a los adultos y a la familia, revistas y periódicos como *Bonnes Soirées* y *Le Moustique*. Sin embargo, surgió la necesidad de crear una nueva publicación específica para al público infantil y juvenil. Se pretendía que tuviese un espíritu didáctico pero ligero, y habría de estar representada por un personaje creado para la ocasión, un muchacho alegre y despierto con el cual pudieran identificarse los jóvenes lectores. Entonces, el escritor Émile-André Robert propuso el nombre de "Spirou", una palabra valona que igual puede traducirse por "ardilla" que por "chico listo".

El proyecto tomó cuerpo en 1937. Jean Dupuis delegó la dirección en sus hijos, Paul y Charles: el primero se dedicaría a las cuestiones técnicas y de gestión y el segundo se convirtió en director artístico. Hay que añadir a un tercer personaje, René Matthews, yerno de Jean Dupuis, que se encargaba de las ediciones holandesas de las revistas de la casa. Fue con este "triunvirato" que arrancó el proyecto, que a lo largo de su espectacular andadura (desde su creación en 1938 hasta hoy) enrolaría a gigantes de la talla de Yvan Delporte o Thierry Martens en su equipo redactor, de todo lo cual hablaremos en su momento.

En líneas generales, la trayectoria de *Le Journal de Spirou* conoció una serie de etapas fundamentales, la etapa de la historieta realista, la etapa de la historieta humorística y la etapa de las nuevas corrientes. Esta distribución no es tajante, en el sentido de que durante cada etapa pueden encontrarse elementos de las anteriores y todas se superponen en algún momento; sin embargo, sí que se dio una cierta predominancia de cada tendencia en su correspondiente etapa.

Antes de analizar con más detenimiento cada período, nos detendremos un poco sobre el personaje mascota de Spirou, joven botones del hotel Moustic que, en compañía de su ardilla Spip (creada por Rob-Vel) y su amigo el estrafalario Fantasio (creado por Jean Doisy), han vivido aventuras desde su ya lejano nacimiento, en 1938, hasta hoy.

En el primer número de la publicación apareció Spirou ya en la cubierta dibujado por Rob-Vel, el encargado del personaje en aquellos primeros tiempos. Desde su nacimiento, el 21 de abril de 1938, el audaz botones fue conociendo a otros muchos dibujantes y guionistas que se encargaron de dar vida a sus aventuras. Sucesivamente fue animado por Davine (la esposa de Rob-Vel), Jijé, Franquin (auxiliado a veces por otros autores como Will, Greg, Roba, Peyo), Fournier, Cauvin / Broca, Tome / Janry, Chaland y, últimamente, Morvan / Munuera. De todas estas etapas en la trayectoria de Spirou hay que destacar la de Franquin, sin duda la más prolífica, la que determinó el carácter definitivo de la serie y la que ha producido personajes secundarios de gran éxito como el conde de Champignac, Seccotine, Zorglub, Zantafio o el célebre Marsupilami. Éste fue el único personaje que se desligó de la saga para protagonizar su propia serie, ya que, siendo Spirou y Fantasio propiedad de Dupuis, Franquin reclamó sus derechos de autor sobre el animal de la larga cola, cediendo en cambio a la editorial los de todos los otros personajes creados por él. Incluyendo a Gaston Lagaffe, personaje que nació en el entorno de la serie "Spirou" y que logró alcanzar un gran éxito hasta el punto de merecerse también su propia serie, que hoy en día es considerada de culto.

La publicación *Le Journal de Spirou*. La etapa realista.

La primera etapa, o etapa de la historieta realista, duró aproximadamente hasta 1955 (el límite varía según los autores) y en ella predominaban las historias de corte realista en temática y en diseño: biografías, relatos históricos y edificantes, exaltación del heroísmo, etc.

El jueves 21 de abril de 1938 nació el semanario *Le Journal de Spirou*, que muy pronto se puso a la cabeza de las publicaciones francobelgas a pesar de la durísima competencia, sobre todo por parte de las publicaciones francesas. En un primer momento, el contenido del nuevo semanario era modesto y nada sobresaliente; en él trabajaba, aparte de Rob-Vel en "Spirou", Francis Dineur con "Tif et Tondu". En esta época se publicaban, además de estas series, otras como "Bibor et Tribar", "Las aventuras de Zizette" y la sección "La Historia novelada de los antiguos Belgas". El resto de las series era de origen norteamericano: "Dick Tracy", "Brick Bradford", "Red Ryder".

Rob-vel (Robert Velter), Jijé (Joseph Gillain) y Franquin.

En 1940 tuvo lugar la ocupación alemana. Rob-Vel ya no podía entregar las historias a causa del cierre de las fronteras belgas, así que fue Jijé quien se encargó de animar "Spirou". Fue en este dibujante (de gran talento tanto para la historieta realista como para la cómica, hasta el punto de que se le conocía como "el hombre orquesta") que recayó la responsabilidad de llenar, casi solo, el semanario con sus series "Cristóbal Colón", "Trinet et Trinette", "Emmanuel", "Don Bosco, el amigo de los jóvenes", "Jean Valhardi" (que tomó de Rob-Vel), etc. De él dice Dayez que es el "Hergé" de los Dupuis, ya que, una vez iniciadas sus diferentes series, comenzó a tutelar y adiestrar a otros jóvenes dibujantes a los que fue cediendo poco a poco el protagonismo de las mismas. Y es que a Jijé se le considera, tras Hergé, el segundo padre del cómic belga. Él mismo se inspiró en Hergé (su personaje "Jojo" no es más que un "Tintin" con la nariz afilada). Pero, con el tiempo, sus dibujos se volvieron mucho más redondos, caricaturescos y humorísticos al contrario que los de Hergé, en quien, aunque estaba presente el humor, prefirió primar siempre el elemento realista, y daba preferencia a la línea recta frente al círculo. Bien pronto Jijé se distanció del estilo de Hergé para crear el suyo propio, que influenciaría a muchos otros dibujantes como Franquin, Peyo, Morris, Paape, Hubinon, Roba, Will y Giraud, por aquel entonces muy jóvenes.

Spirou, de Rob-Vel; Jerry Spring, de Jijé (¿antecedentes de Blueberry?) y Gaston Lagaffe, de Franquin

Durante la guerra, la Propaganda Abteilung quiso imponer a un administrador alemán. Como la directiva se opuso, la revista fue prohibida, aunque Dupuis burló este veto publicando dos almanaques en donde aparecían las series habituales. Esto ocurría entre 1943-1944.

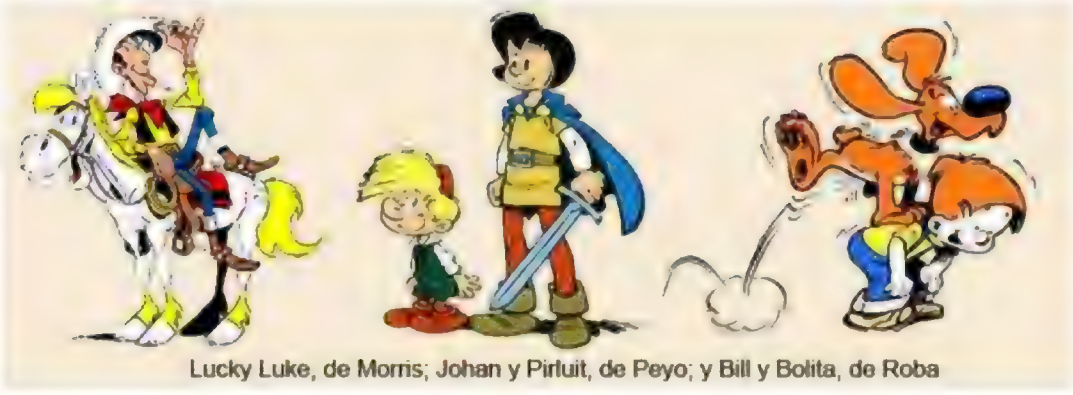
Como ya hemos dicho, debido a la imposibilidad de importar series norteamericanas, los dibujantes y guionistas belgas tuvieron que ir sustituyendo a los héroes de ultramar por otros de factura propia. Justo tras la guerra, se incorporaron al semanario André Franquin y Maurice de Bevere, alias "Morris". El segundo fue el encargado de crear un personaje vaquero capaz de reemplazar a los héroes del *far west*, en ese momento tan añorados por el público, y fue así como nació "Lucky Luke". Otra serie, "Buck Danny" (por Charlier y Hubinon), que contaba las aventuras de un intrépido piloto de avión, sustituyó a las muchas sagas bélicas norteamericanas.

En 1945, *Le Journal de Spirou* espaciaba su publicación apareciendo sólo cada dos meses, pero en 1946 volvió a convertirse en un semanario. En 1951, Paape dibujó la primera de "Las bellas historias del Tío Paul", serie mítica que adaptaba a la historieta relatos edificantes o clásicos de la literatura en pocas planchas, y que era dibujado por diferentes artistas. Sirius fue otro de los autores/faro de esta etapa junto con muchos otros que, pertenecientes a World Press, animaron series didácticas y de aventuras (Charlier, Hubinon, Dino Attanasio, Paape, Mitacq, Forton).

Morris (Maurice de Bevere), Peyo (Pierre Culliford) y Roba.

En 1952, entró en la revista Pierre Culliford, "Peyo", con su serie "Johan", una fantasía medieval que había conocido una trayectoria anterior en diarios y de la que ya hemos hablado. En 1954, esta serie alcanzó una gran popularidad gracias a la introducción en ella del personaje de Pirlouit, compañero cómico de Johan, planteado en un principio como secundario pero que muy pronto conquistaría las preferencias del público.

Por último, cabe señalar que la etapa realista se caracterizó por el fenómeno de los "clubs". En el seno de la publicación se crearon dos de ellos, el ADS ("Amigos de Spirou"), ideado por Jean Doisy (por aquel entonces, redactor jefe de la casa), y el CSA ("Club Spirou Aviación"), dirigido por Georges Troisfontaines bajo el seudónimo de Georges Cel. En estos primeros tiempos la publicación estaba dirigida, sobre todo, a un sector masculino de entre ocho y doce años interesados por el *scoutismo*, las hazañas bélicas, las actividades al aire libre, etc. Por eso una de las secciones casi fijas en la revista era la dedicada a la aviación: fichas técnicas de aviones, aeromodelismo, colecciones.



Lucky Luke, de Morris; Johan y Pirluit, de Peyo; y Bill y Bolita, de Roba

El ADS constituyó un club muy popular en donde se proponían concursos, actividades, excursiones, sesiones de cine, encuentros, etc. Tuvo, pues, una dimensión social y lúdica que trascendió la publicación. También se dedicaba ocasionalmente a promover obras de caridad, solicitando donativos para causas benéficas. El ADS tenía un ideario bastante similar al de cualquier asociación juvenil de tipo *scout*, contando con un articulado del tipo "un Amigo de Spirou es franco y sincero", "un Amigo de Spirou no tiene miedo", "un Amigo de Spirou es fiel a Dios y a su país", "un Amigo de Spirou está siempre alegre y de buen humor, incluso ante la dificultad", "un Amigo de Spirou no teme ensuciarse las manos, pero desea permanecer limpio en pensamiento, palabra y obra", etc.

La publicación *Le Journal de Spirou*. La etapa humorística.

Se considera que la etapa en la que predominaron las historias de humor en el semanario coincidió, más o menos, con la del exitoso ejercicio de Yvan Delporte como redactor jefe del mismo, aproximadamente entre 1955 y 1968. Esto no quiere decir que antes o después de esa fecha no se editasen series de humor, pero estos años, muy justamente llamados "Los Años de Oro de Spirou", se caracterizaron por una acusada homogeneización de todos los estilos y series, basándose en un humor blando e inocente destinado al público infantil y aún tintado de intenciones moralizantes, didácticas y pedagógicas. El "espíritu Spirou", que en estos años estaba representado por los tres dibujantes punteros de la casa (Franquin, Peyo y Morris; más tarde, se añadiría Roba), se caracterizaba por fomentar un ideal valeroso y heroico de joven, popular y alegre pero sin vulgaridad. Así debía ser también el humor de la serie en la que se desenvolvía. Ésta fue también la etapa en la que vieron la luz algunos de los personajes y series más exitosos de la revista como Gaston, Los Pitufos o Bill y Bolita.

Yvan Delporte, Maurice Tillieux y Jidéhem

Superados por fin los duros años de la guerra y la posguerra, las secciones bélicas se habían quedado algo desfasadas. La economía se había ido recuperando y el público de entonces, con mayor capacidad adquisitiva, reclamaba un semanario con más contenido (de las veinticuatro páginas pasó a las treinta y dos en 1955), de mejor calidad y colorido y que retratara las situaciones que interesaban a los niños urbanitas de la clase media. Fue en esta época cuando el público volcó su interés hacia las historietas completas en álbum, de las que se editaron un buen número de títulos diferentes. Se prodigó, además, la venta de juguetes y otros objetos asociados al semanario: afiches y muñecos de látex representando a los héroes de las series de mayor éxito, colecciones de cromos, sellos, juegos de cartas, disfraces, discos... Estos objetos eran anunciados desde la misma revista, a veces ofrecidos en ella como reclamo. El lector (y, cada vez más, lectora) de *Le Journal de Spirou* se estaba convirtiendo en un pequeño consumista. Este fenómeno también se apreciaba en el contenido de las historias de esa época. Los héroes de las diferentes series ya no vivían en apartamentos modestos, sino en lujosos chalets con todo tipo de comodidades y muebles de diseño. Viajaban a países exóticos durante las vacaciones de verano, conducían coches último modelo o veían la televisión.

Fue por esta época que Dupuis lanzó una publicación paralela a *Le Journal de Spirou,* la titulada *Risque-Tout*, periódico más modesto en calidad y presentación pero en el cual se publicaban obras de los autores de la casa como Franquin, Morris, Will y Peyo. La intención, claro, era la de no perder al sector de público más desfavorecido económicamente. Pero *Risque-Tout* no resistió más que un año (1955-56).

En 1955, Yvan Delporte fue nombrado redactor jefe del magazine. Esta fecha es muy importante, pues fue por impulso suyo que el semanario cobró un gran auge. Las series más exitosas aparecieron aquí, y en 1960 *Spirou* superaba los 150.000 ejemplares vendidos en Francia, más los 85.000 de la Bélgica francófona. En medio de esta bonanza económica, Dupuis trasladó sus oficinas principales (no así las rotativas) de Marcinelle a Bruselas.

De espíritu dinámico, emprendedor, original y, en ocasiones, muy polémico, Delporte introdujo importantes innovaciones, como por ejemplo la costumbre de hacer que unos autores ilustraran los cuentos escritos por otros, o bien la creación de los minirelatos: "Boule et Bill" [Bill y Bolita], de Roba; "Les Schtroumpfs" [Los Pitufos], de Peyo... Se trataba de pequeñas viñetas encartadas en la revista que, una vez recortadas, montadas y grapadas, daban lugar a un minilibro independiente con un relato completo de 48 páginas. Delporte se convirtió también en guionista habitual de numerosas series de éxito, colaborando estrechamente con Franquin, Will, Peyo y otros. A Delporte se debe una gran parte del éxito de "Los Pitufos", no sólo porque fue idea suya el lanzarlos como protagonistas independientes en su propia serie, sino porque fue el coautor de casi todos sus guiones.

Alrededor de 1966, se produjo una ralentización en la creación de series. La agencia World Press ya no producía historietas, los dibujantes de la casa estaban sobrecargados de trabajo y fue preciso buscar ayuda. Se reclutó a una nueva generación de artistas que, primero asistiendo a los maestros consagrados y más tarde creando sus propias series, pronto alcanzaron mucha popularidad, reanimando el semanario. Así entraron en escena Roba ("La Ribambelle", "Boule et Bill"), Maurice Tillieux ("Gil Jourdan") y Jidéhem ("Sophie"), entre muchos otros.

***Le Journal de Spirou.* Las nuevas corrientes.**

Esta etapa vino marcada por el hecho crucial de que los viejos semanarios de historietas estaban desapareciendo poco a poco, ya que el público estaba ahora más interesado en la compra de la obra directamente en álbum, a la vez que el cine y la televisión hacían una gran competencia a la prensa como medio prioritario de información y entretenimiento. Los títulos, antes numerosísimos, cada vez eran menos, la distribución era escasa y la lucha por la supervivencia se hacía cada vez más dura.

Raoul Cauvin, Roger Leloup y François Walthéry

Cuando, en 1968, Yvan Delporte abandonó (forzosamente) la publicación y cedió su puesto a Thierry Martens, las ventas del semanario empezaron a descender. Se ha achacado esto al talante más clasicista y conservador de Martens (que firmaba con el seudónimo de "Monsieur Archive" cada editorial), poco dado a experimentar. También fue a finales de los años sesenta que, por diferentes motivos, muchos de los artistas capitales de la casa se marcharon para trabajar en otras editoriales, tal fue el caso de Franquin y Morris. Martens, ante esta situación, optó por pedir a los nuevos dibujantes que realizaran series parecidas (en tema y grafismo) a las que habían quedado abandonadas. Así, "Los Casacas Azules" (por Salverius y Cauvin) sustituyó a "Lucky Luke", Fournier siguió dando vida a "Spirou", "Los Hombrecitos" (por Seron) parecía un clon gráfico de la obra de Franquin, Gos con su "Scrameustache" parecía querer emular la obra de su maestro Peyo. En suma, que las series proliferaron pero sin el menor atisbo de innovación. En medio de todo esto, un guionista, Raoul Cauvin (que se incorporó en 1968), multiplicaba sus apariciones: con Berck creó "Sammy", con Sandron "Godasse y Godaille". También en este momento se echó mano de ciertos autores españoles como Jesús Blasco o Jordi Bernet, pero sin demasiado éxito.

Aunque sí hay que contar con un par de innovaciones importantes en este periodo. Por un lado, el lanzamiento de las primeras series de heroínas feministas que actuaban en solitario. Así aparecieron "Yoko Tsuno" (Roger Leloup) y, sobre todo, "Natacha" (François Walthéry), cuya serie aportó la novedad de ser la primera dotada de una cierta picardía erótica adulta en esta publicación infantil. Otra novedad digna de mención es que, en 1973, el semanario lanzó las secciones "Carta Blanca" y los "Descubrimientos", un espacio reservado a dibujantes noveles y que contribuiría al lanzamiento de destacados artistas como Frank, Yann o Conrad.

En 1977, tuvo lugar un experimento llevado a cabo por Delporte y Franquin, los cuales propusieron *Le Trombone Illustré* (El Trombón Ilustrado) como un pequeño suplemento encartado en las páginas del semanario y que presentaba un tipo de humor hasta entonces desconocido en *Le Journal de Spirou*, mucho más adulto, cínico y descarnado. En este suplemento, hoy en día mítico, participaron valores como Jannin. Pero sólo vieron la luz treinta números, ya que Charles Dupuis, temeroso por lo atrevido de la experiencia, decidió ponerle término.

En 1978, el periodista Alain de Kuyssche fue nombrado redactor jefe. Entonces es cuando empieza otra próspera etapa para la publicación. De "Spirou y Fantasio" se encargaron, sucesivamente, Nic Broca, Yves Chaland y Tome-Janry. Numerosos creadores publicaron allí sus primeras series, como Frank con "Brousaille", Bercovici con "Las mujeres de blanco" o Wasterlain con "Doctor Poche".

En 1982, el cargo de redactor jefe pasará a ocuparlo Philippe Vandooren. En 1985, la familia Dupuis decidió vender la sociedad a nuevos inversores y *Le Journal de Spirou* pasó a convertirse en *Spirou Magazine.* Tuvo lugar una nueva remodelación consistente en que el semanario, que luchaba bravamente por sobrevivir (el resto de los títulos hacía tiempo que habían desaparecido), decidió ampliar su rango de público incluyendo a la juventud de mayor edad, por lo que las nuevas series y estilos gráficos eran cada vez más adultos. El humor pasó a mezclarse con la aventura y a veces con el dramatismo, se multiplicaron las heroínas; el ecologismo y las campañas de sensibilización y de compromiso con la realidad cobraron gran importancia, apareció la temática sexual, se flirteaba con un público cada vez más formado intelectualmente, se rechazó de una vez y para siempre la censura y se pusieron en cuestión los hábitos adquiridos y los valores tradicionales. El humor fue volviéndose cada vez más negro, y tuvieron gran éxito las parodias, a veces despiadadas, de los héroes de siempre.

Hoy en día, cuando *Spirou Magazine*, *Spirou Mag* y *Spirou* ha pasado a ser conocido como *Spirou Hebdo*, la tendencia sigue siendo la misma, con aportes novedosos como las historietas producidas por ordenador ("Bioutifoulland Beach", por Zidrou/Pins; "Bizarro Beach", por Messina y Duveau) o la constante interacción con el público gracias a la extensión digital del semanario, *Spirou.com*. Todo eso, sin dejar de editar las viejas series míticas de siempre como "Papyrus" de De Gieter, "Spirou" por Morvan y Munuera, "Natacha" de Walthéry o, hasta hace muy poco, "Boule et Bill", de Roba. En otras palabras:

> «El semanario *Spirou*, después de haber vivido su época de gloria a mediados de los 50, supo renovar hábilmente su equipo, abrirse a la creación contemporánea e imponerse en la actualidad como el magazine más importante para la juventud. Es, junto con *Tintin*, y quizá todavía más que éste, el lazo simbólico del cómic belga, marcado por sus orígenes católicos y su interpretación de los autores norteamericanos. Las tentativas editoriales por competir con él, como la de *Risque-Tout* (1955-1956) en la misma editorial, no triunfaron nunca. Después de más de medio siglo de existencia, no ha envejecido lo más mínimo.» (*Dictionnaire mondial de la BD*, Gaumer-Moliterni, 1994).

ISSN: 1579-2811

JOHAN Y PIRLUIT

Johan y Pirlouit (*Le Dernière Heure*, Bélgica, 1947, para Johan; *Le Journal de Spirou*, desde 1952, para Pirlouit)

Personajes creados y dibujados por Pierre Culliford (Bruselas, 25-VI-1928 – 24-XII-1992), alias "Peyo", inspirado en Disney y Tex Avery.

Johan pasó a *Le Soir* en 1950, y estuvo en *Spirou* desde 1952 hasta 1970 de modo continuado (y hasta 1977 en algunas historietas cortas). Los álbumes de Peyo también terminaron en 1970, pero entre 1994 y 2001 se publicaron más, de otros autores. En España han publicado sus cómics Cavall Fort, Anxaneta, Argos, Sepp-Mundis, Bruguera y Norma.

[Johan y Pirluit, de **Peyo**]

JOHAN Y PIRLUIT, por David Caro

TRAYECTORIA DE JOHAN	GALERÍA Y ENLACES	TEBEOGRAFÍA EN ESPAÑA

INTRODUCCIÓN

Existe un curioso fenómeno que ocurre con cierta frecuencia en cualquier medio narrativo: el autor dedica tiempo y esfuerzo a construir unos personajes interesantes, sólidos y bien definidos. Les da una personalidad, unos gestos propios. Crea a su alrededor un entorno donde desarrollarlos, un escenario donde contará sus historias. Se preocupa de dar coherencia a todos los detalles.

La historia se presenta ante el público. En sucesivas entregas los personajes van evolucionando y el autor termina de ajustar sobre la marcha los últimos detalles. Se crean y destruyen relaciones, se tejen y resuelven historias secundarias, se va dotando a los personajes de un pasado.

PEYO EN SU ESTUDIO

Y un día...

Un día, un personaje secundario aparece en la serie con un propósito definido, con la intención de resolver una situación concreta y después desaparecer. Y entonces, nadie sabe muy bien por qué, conecta con el público de tal manera que vuelve a aparecer en la serie posteriormente, una vez tras otra. Con el tiempo, el personaje se convierte en fijo, crece y evoluciona al igual que los personajes principales y acaba siendo más importante que ellos, las tramas se construyen en torno a él y finalmente se apropia de la serie.

Este artículo pretende reivindicar a Johan y Pirluit, dos geniales personajes cuya fama hoy en día no se corresponde con la que merecen, debido principalmente al nacimiento en sus páginas de unos seres pequeños y azules conocidos como los pitufos.

UNAS BREVES NOTAS SOBRE EL AUTOR

El creador de Johan y Pirluit es Pierre Culliford (Bruselas, 25 de junio de 1928 – 24 de diciembre de 1992), más conocido por su nombre artístico: Peyo.

Peyo se matriculó en la Academia de Bellas Artes de su ciudad natal, pero no encontró allí lo que buscaba; se pasaba el día dibujando bustos y modelos sobre el lienzo, cuando lo que a él le gustaba realmente era la caricatura, el dibujo humorístico. A los tres meses dejó la Academia. Un día, ojeando un periódico en busca de ofertas de empleo, encontró dos que llamaron su atención: ayudante de dentista en una consulta e ilustrador para una empresa de animación. Peyo, sorprendentemente, escogió la oferta de ayudante de dentista.

Por suerte para varias generaciones de aficionados al cómic se presentó en la consulta quince minutos después de que le hubiesen dado el empleo a otra persona.

Así, su primer trabajo fue para un estudio de animación, aunque el empleo duró poco ya que el estudio cerró como consecuencia de la fuerte competencia de los estudios de animación americanos. Sin embargo y según palabras del propio Peyo, trabajar allí fue la mayor suerte de su vida, ya que en el estudio conoció a gente como Franquin, Morris y Paape, que trabajaban como animadores. Años más tarde, Franquin y Peyo se convertirían en dos de los miembros más destacados de la que se conoce como Escuela de Marcinelle.

Su siguiente trabajo fue en publicidad, campo dentro del cual trabajó en pocos meses para varias empresas. Fue entonces, en 1947, cuando se le presentó la oportunidad de realizar su primer cómic, de tan sólo una página. Su título: "Johan".

LOS PRIMEROS PASOS

Esa primera página de historieta estaba protagonizada por un joven alto y rubio llamado Johan y se ambientaba en la Edad Media. Apareció publicada en el diario *Le Dernière Heure*, en el cual se presentarían también las siguientes entregas del personaje. En esa primera página debutaban personajes que luego se convertirían en fijos, como el Rey al que Johan servía y una princesa que fue el antecedente de la posterior princesa Anne.

En 1950 la serie pasó a ser publicada en el diario *Le Soir*, donde sería editada durante otros dos años hasta encontrar su lugar definitivo en la edición belga de *Le Journal de Spirou*, a partir de su número 752 (11 de septiembre de 1952).

JOHAN EN SU PRIMERA HISTORIA LARGA, 1952.

Fue en esta publicación donde el personaje y la serie consolidaron su aspecto definitivo. Johan pasó a ser moreno y empezó a compartir sus aventuras con Pirluit (Pirlouit en su idioma original), compañero cuyo carácter servía de equilibrio y contrapunto al del protagonista. El estilo gráfico de Peyo también muestra una importante evolución, de tal manera que el autor consideraba las primeras aventuras (las que luego aparecerían recopiladas en los dos primeros álbumes) como un aprendizaje, un camino en busca de los personajes y de su propio estilo.

LOS PERSONAJES

Johan es un joven inteligente, valiente y buen luchador con la espada. Goza de la confianza del señor de Hauvon, al que sirve en su castillo y en las numerosas misiones que este le encomienda. Es el principal protagonista de las historias.

La creación del personaje de Pirluit, en principio para un solo capítulo, supuso para la serie la introducción del humor y de lo imprevisible; su carácter curioso hasta ser entrometido, arrojado hasta ser insensato y su incontenible verborrea hicieron de él el complemento ideal para la personalidad resolutiva y práctica, aunque un poco plana, de Johan. Los conocidos de Peyo siempre le hicieron notar que, de todos los personajes que había creado, Pirluit era el que más se parecía a él mismo. El autor, que no lo había imaginado con esa idea en mente, lo negaba ante ellos una y otra vez si bien reconocería posteriormente en varias entrevistas que, por supuesto, tenían razón.

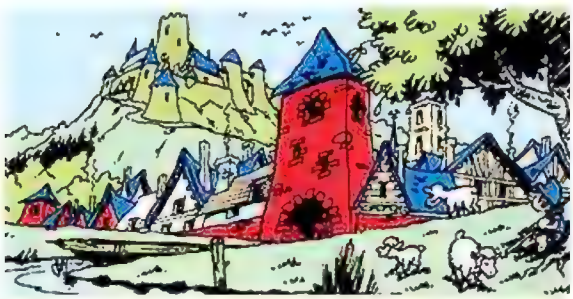
Pirluit trabaja para el mismo señor que Johan, es su compañero de aventuras. Suele cubrir su tupé rubio bajo un pequeño gorro rojo y tiene la cara de un niño travieso que ha crecido físicamente pero no en mentalidad. Siempre está tan hambriento como si hiciese un mes que no probase bocado y su afición hacia la música le lleva a componer rápidamente e interpretar con todo tipo de instrumentos las más terribles y desafinadas canciones, ante las que la gente huye como si se tratase del reverso del flautista de Hamelín.

La singular unión de estas dos figuras, una alta y seria y la otra pequeña y revoltosa, se convierte en aún más cómica cuando ambos son enviados en largos viajes, para los cuales Johan cabalga en un esbelto caballo blanco mientras que Pirluit monta sobra una cabra negra llamada Biquette (Pepita en la edición española de Bruguera, Carlota en edición Norma).

Ambos personajes principales están arropados por un grupo de secundarios fijos. El rey al que ambos sirven vive en un castillo en el que también encontramos a la remilgada Dama Rebaba, objeto de muchos de los experimentos (musicales y de otros tipos) de Pirluit. Más allá del castillo, en una cabaña en mitad del bosque, vive el hechicero Homnibus, cuya ayuda resulta imprescindible en varias de las aventuras, o la bruja Raquel con su caldero, su escoba voladora y su gato negro.

EL ESTILO

El interés de Peyo por la Edad Media le llevó a situar las aventuras de Johan y Pirluit en esa época, aunque no en una Edad Media históricamente rigurosa. El entorno que se presenta no es oscuro, cruel, lleno de miseria y enfermedades. La Edad Media que interesa a Peyo está más cercana a la fantasía; para él, es la época de los trovadores, de las gestas, de las arriesgadas y emocionantes aventuras con final feliz.


Castillo y aldea característicos de las historietas de Peyo

El castillo del maleficio en La Guerra de las Siete Fuentes

Las historias que se cuentan son una mezcla entre las novelas y películas de caballería, con las que Peyo tanto disfrutaba, y las fábulas y cuentos de hadas. En ellas aparecen recurrentemente tiranos que oprimen a sus siervos y que necesitan un escarmiento, maleficios cuyo efecto debe ser revertido, viajes a caballo y en barco, bandidos acechando en cualquier rincón del camino, criaturas mágicas a las que ayudar o contra las que luchar.

Y humor, mucho humor. Su estilo gráfico es redondeado y suave, no anguloso, muy influido por la animación de la época, especialmente las películas de la Disney (una de sus películas favoritas era *Pinocho*), la serie de *Tom y Jerry* y los cortometrajes de Tex Avery. Peyo se sirve de sus dibujos para subrayar las características de los personajes. Los personajes malvados suelen llevar una barba negra cuidadosamente recortada, mientras que los compañeros de los protagonistas (el Rey, el hechicero Homnibus) presentan con frecuencia una poblada barba blanca que les confiere un aspecto bondadoso. Igual ocurre en los escenarios, con castillos acogedores como el del Rey, lleno de estancias con chimeneas encendidas y mullidas pieles, rodeados de suaves praderas y otros situados en entornos rocosos y escarpados, con altas torres envueltas en nubes negras y amenazadoras que dejan claro que la hospitalidad no es algo que Johan y Pirluit vayan a encontrar en su interior, y sí muchos peligros y problemas.

Pero si hay algo en lo que realmente destaca la narrativa de Peyo es en dos aspectos. En primer lugar la expresividad de sus personajes es sobresaliente, basando a veces el éxito de una situación cómica o un sentimiento sugerido y no explicado únicamente en los dibujos, sin necesidad de añadir texto. Y en segundo lugar el ritmo de la narración es capaz de adaptarse admirablemente a las escenas, construyendo historias en las que el ritmo, a lo largo de momentos tanto de diálogos como de acción, nunca decae.

LA ANDADURA EDITORIAL

La publicación de Johan y Pirluit en *Le Journal de Spirou* continuó hasta el número 1.661 (12 de febrero de 1970). Posteriormente aparecieron dos historias cortas, de cuatro y tres páginas respectivamente, que fueron recopiladas en números especiales de la revista. La última de ellas es "L'Etoile de Noel", publicada en el número 2.071 (22 de diciembre de 1977).

Las aventuras de Johan y Pirluit fueron recopiladas en trece álbumes a partir de 1954. A partir del tercer álbum la encuadernación pasó a ser de cartoné, siendo reeditados los dos primeros en este formato en 1969.

Los títulos son los siguientes:

Le Châtiment de Basenhau (1954. Reedición cartoné 1969)
Le Maître de Roucibeuf (1954. Reedición cartoné 1969)
Le Lutin du Bois aux Roches (1955. Reedición 1969 con cuatro historias nuevas)
La Pierre de Lune (1956)
Le Serment des Vikings (1957)
Le Source des Dieux (1957)
Le Flèche Noire (1959)
Le Sire de Montrésor (1959)
La Flûte à six Schtroumpf (1960)
La Guerre des 7 fontaines (1961)
L'Anneau des Castellac (1962)
Le Pays Maudit (1964)
Le Sortilège de Maltrochu (1970)

El noveno álbum, cuya historia llevaba originalmente el título *La Flûte à six trous* ("La flauta de seis agujeros"), contiene la primera aparición de los pitufos. La editorial se dio cuenta de que esta historia tuvo más éxito que las anteriores, por lo que la edición en álbum fue rebautizada como *La Flûte à six Schtroumpf* ("La flauta de seis pitufos"), convirtiéndose en el álbum con mejores ventas de la serie, lo que llevó a los pitufos a volver a aparecer junto a Johan y Pirluit en sus dos últimas aventuras y posteriormente en su propia serie.

El éxito creciente de los pitufos obligó a Peyo a dejar el resto de sus series en la década de 1970. A pesar de que *Johan y Pirluit* era su serie favorita, dedicarse a realizar una nueva historia de estos personajes le habría supuesto tener que abandonar el resto de sus ocupaciones, centradas casi totalmente en los pitufos, durante ocho o nueve meses. Su vida transcurría cada vez más repartida entre Los Ángeles (en los estudios de Hanna-Barbera que estaban realizando la serie de animación de los pitufos), Hong Kong (donde se encontraba la fábrica de juguetes y demás objetos de los mismo personajes) y frecuentes visitas que le reclamaban de toda Europa: Colonia, Zurich... Como dijo el propio Peyo: «Yo soy, en realidad, prisionero del éxito de los pitufos».

Para mantener sus personajes sobre el papel creó un estudio cuyos componentes continuaron con sus series, incluso después de su muerte. Peyo no negaba la entrada a nadie que tuviese talento y un estilo compatible con el suyo. Siempre animó a todos ellos a crecer como artistas y a aprovechar las oportunidades de crear sus propios personajes incluso si esto suponía abandonar el estudio para irse a otra editorial. Tan sólo les pedía que no se fueran dejando una historia a la mitad.

Así, han aparecido otros cuatro álbumes de Johan y Pirluit:

La Horde du Corbeau (1994)
Les troubadours de Roc-à-Pic (1995)
La Nuit des Sorciers (1998)
La Rose des Sables (2001)

OTROS PERSONAJES DE PEYO

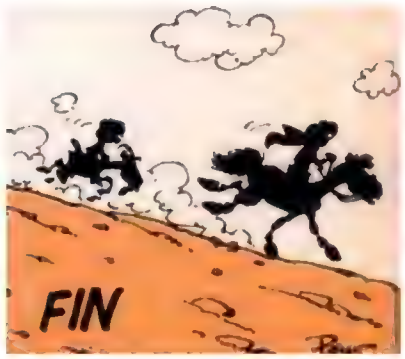
Casi al mismo tiempo que *Johan*, creó la serie de gags de media página "Poussy" (El gato Pusy) para *Le Soir* en 1950, que llegaría a constar de 240 entregas. Otro de sus personajes es Pierrot, cuya mala pronunciación por parte de un primo inglés dio a Peyo su sobrenombre artístico.

Benoît Brisefer (Valentín Acero), creado en 1960, es un niño pequeño con una fuerza sobrehumana que pierde cuando se resfría. Fue creado para el diario *Le Soir* como una compensación por haberse llevado a Poussy de sus páginas para relanzarlo en *Spirou*. También para *Le Soir*, concretamente para su publicación semanal *Le Soir Illustré*, creó en 1961 la serie "Jacky et Célestin" (Jacky y Celestin), de la que sólo realizó los guiones, siendo dibujada sucesivamente por Jo-El-Azara, François Walthéry, François Bertrand y Roger Leloup.

La mayoría de estas series continuaron siendo publicadas paralelamente hasta mediados de la década de 1970.

EPÍLOGO

Las aventuras de Johan y Pirluit merecerían tener la misma consideración que las de otros personajes de fama mundial como Astérix o Tintín. Sin embargo, nuestro valiente paje y su insensato acompañante abrieron un día su puerta a unos seres desconocidos y les ofrecieron su hospitalidad, para encontrarse con que esos desconocidos se llevaban buena parte del tesoro que ellos más apreciaban: el interés, la complicidad y el cariño de los lectores.



Esos pequeños seres han disfrutado de ese tesoro durante mucho tiempo, mientras Johan y Pirluit les contemplaban desde su hogar demasiado tranquilo y solitario.

Ya es hora de que alguien vuelva a visitarles.

[© 2004 **David Caro**, para *Tebeosfera* 040306. Todas las imágenes son © 2004 **Peyo** / **IMPS**]

GALERÍA DE IMÁGENES

Johan en *Le Dernière Heure* (1947)

Johan en 1960, ya con su aspecto actual

Pirlouit, o Pirluit, compañero ideal

Cubiertas de los álbumes franceses

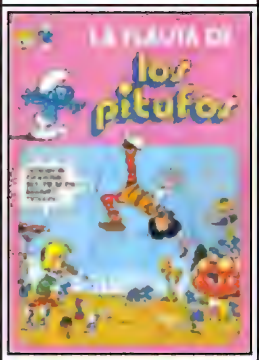
Spirou Ardilla, con Johan en cubierta

Spirou Ardilla, ejemplar con *El País Maldito*

El País Maldito, edición con resúmenes

Spirou Ardilla Cuentos de Navidad

Zipi y Zape Especial núm. 100

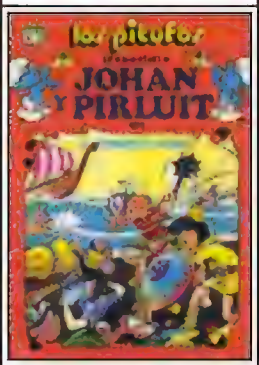


La flauta de los pitufos, edición de Bruguera: Olé

La guerra de Tomoylomo en edición de Bruguera

El anillo de los Castellac, en Olé

La verdadera historia del pequeño Pirluit



El juramento vikingo, edición de Bruguera

El agua prodigiosa en edición de Bruguera

El señor de Pikodoro, en edición de Bruguera

BIBLIOGRAFÍA Y VÍNCULOS:

***Les cahiers de la bande dessinée* núm. 54 (Thierry Groensteen coord.), Editions Glenat, 1983**

http://bdoubliees.com/journalspirou/series3/johan.htm (Bibliografía completa de Johan y Pirluit en Le Journal de Spirou)
http://www.smurf.com/infos/biblio/JohanP2.html (Álbumes de Johan y Pirluit)
http://www.smurf.com/infos/who/qui5.html (Johan y Pirluit en la página oficial de los pitufos)
http://www.smurf.com/infos/biblio.html (Álbumes de los personajes de Peyo)
http://bdoubliees.com/journalspirou/auteurs5/peyo.htm (Bibliografía completa de Peyo en Le Journal de Spirou)
http://www.lambiek.net/peyo.htm (Peyo en lambiek.net)

TRAYECTORIA DE JOHAN	GALERÍA Y ENLACES	TEBEOGRAFÍA EN ESPAÑA

[© 2004 **David Caro**, para *Tebeosfera* 040306. Todas las imágenes son © 2004 **Peyo** / **IMPS**] [Han participado en la selección de imágenes de **David Caro, Javier Mesón** y **Francisco J. Alcázar**.]

▲

ISSN: 1579-2811

TEBEOGRAFÍA DE JOHAN Y PIRLUIT EN ESPAÑA, por Alfons Moliné

[La imagen anexa corresponde a la cubierta de la última edición de Johan y Pirluit en España, la de Norma Editorial. Clic para ampliar]

-Revista *Cavall Fort* (serie "Jan i Trencapins", 1963 a hoy): Esta veterana revista en lengua catalana -que en 2004 ha cumplido mil números de vida- inició la publicación de material procedente de la editorial belga Dupuis y su semanario *Spirou*, por vez primera en el Estado español, con el debut de estos personajes en su núm. 17 (abril de 1963). Fue junto con *La Patrouille des Castors*, de Jean-Michel Charlier y Michel Tacq, que aparecían también en ese mismo número.

-*Jan i Trencapins* (anunciado como *El follet del bosc dels maduixers*), núms. 17-27
-*La pedra de lluna*, núms. 33-43
-*La fletxa negra*, núms. 44-65 (reedición núms. 669-680)
-*La flauta dels sis forats*, núms. 85-99
-*La guerra de les Set Fonts*, núms. 100-115
-*L´anell dels Castellac*, núms. 128-144
-*El país maleït*, núms. 176-196
-*El sortilegi de Malveí*, núms. 235-255
-*El jurament dels víkings*, núms. 413-485
-*El senyor de Montresor*, núms. 553-565
-*La font dels Déus*, núms. 587-599
-*L´Horda del Corb*, núms. 775-784
-*Els trobadors de Rocacorb*, núms. 825-834

-Álbumes *Jan i Trencapins* (Ed. Anxaneta, 1964-66, en catalán; tapa blanda):

-*El jurament dels víkings*
-*La font dels Déus*
-*El senyor de Montresor*

- Revista *Strong* (serie "Jano y Pirluit", 1969-71) : Este semanario editado por Argos Juvenil fue el primer intento a gran escala de popularizar las grandes series de Dupuis entre el público de habla castellana, tras haberlo hecho ya algunas de ellas en catalán en las páginas de *Cavall Fort.* De nuestros personajes ofrecería algunas historias cortas, además de dos de sus aventuras largas.

-*Maleficio en el castillo*, núm. 4
-*Los mil escudos*, núm. 7
-*La posada del ahorcado*, núm. 9
-*La flauta de seis Pitufos*, núms. 42-55
-*La guerra de las Siete Fuentes*, núms. 74-83

-Álbumes *Jano y Pirluit* (Ed. Argos Juvenil, 1970-71; tapa dura):

-*La flauta de seis Pitufos*
-*La guerra de las Siete Fuentes*

- Revista *Spirou Ardilla* (Sepp-Mundis): "La Flauta de los pitufos" (que comienza a serializarse en el núm. 7 y sigue hasta el 22) y "El País Maldito" (que comienza a ofrecerse a razón de 2-4 páginas por núm., desde el núm. 63 y llega hasta que acaba la revista el núm. 67, hasta la página 22 del álbum. Finaliza la historia en el *Super Spirou Ardilla* núm. 5 de modo curioso: se hace un resumen de las primeras 17 páginas y comienza en la 18 y continua sin interrupción hasta completar las 60 páginas del álbum.)

- Albúm *Spirou Ardilla Cuentos de Navidad* (Sepp-Mundis, 1979): Contiene dos historietas cortas de Pirluit (o Pirulí, como se le llama en dicho álbum): una de ellas es "La estrella de Navidad", última aventura del personaje realizada por Peyo. La otra, "Noche de Navidad", que abre

precisamente el álbum, es más antigua, apareció originalmente en *Spirou* en 1956 (la última que dibujó Peyo sobre Johan y Pirluit; la imagen anexa corresponde a la cubierta de ese libro de cómics).

- Revista *Zipi y Zape Especial* (Bruguera): ofreció, al menos, "La flauta de los pitufos", en el núm. 80, de 1981, "El sortilegio de Malasombra", en el núm. 82, y "La verdadera historia del pequeño Pirluit", en el núm. 100, de 7 de junio de 1982.

-Álbumes *Juan y Guillermo* (Ed. Grijalbo / Junior, 1986-87; tapa dura):

-El señor de Basenhau
-El usurpador de Bellobosque
-El duende del bosque
-La piedra de la luna
Existe también edición en catalán de estos cuatro títulos.

- Colección de álbumes Olé! *Los pitufos* (Bruguera):

La Flauta de los Pitufos (núm. 1, 1982, con hasta tres ediciones)
El sortilegio de Malasombra (núm. 12, 1983, con hasta dos ediciones)
La guerra de Tomoylomo (núm. 13, 1983, con hasta dos ediciones)
El país maldito (núm. 14, 1983, con hasta dos ediciones).
El anillo de los Castellac (núm. 15, 1983)
La verdadera historia del pequeño Pirluit (núm. 16, 1983)
La piedra de luna (núm. 17, 1983)
El juramento vikingo (núm. 18, 1983)
El agua prodigiosa (núm. 19, 1983)
El señor de Pikodoro (núm. 20, 1983)

- Colección de álbumes Johan y Pirluit (Norma, 1999):

La flauta de los Pitufos (también existe versión en catalán).

TRAYECTORIA DE JOHAN	GALERÍA Y ENLACES	TEBEOGRAFÍA EN ESPAÑA

[© 2004 **Alfons Moliné**, para *Tebeosfera* 040306. Todas las imágenes son © 2004 **Peyo** / **IMPS**] [Ha colaborado con un apunte sobre esta tebeografía **Francisco J. Alcázar**.]

▲

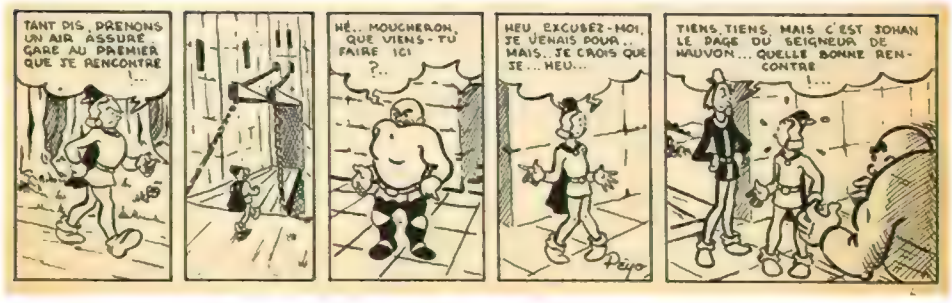
JOHAN Y PIRLOUIT. LOS DESCUBRIDORES DE LOS PITUFOS
DAFNE RUIZ

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 8, 8-VIII-2011

Historieta franco-belga/ French-Belgian Comics

JOHAN Y PIRLOUIT
LOS DESCUBRIDORES DE LOS PITUFOS

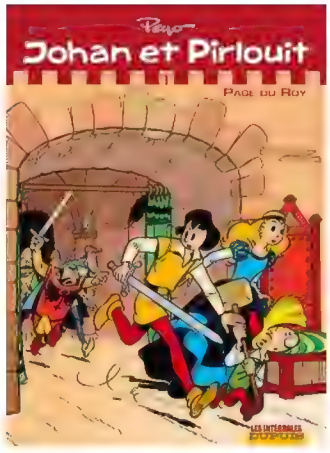
La serie *Johan* (luego más conocida como *Johan y Pirlouit*) fue la más importante de las desarrolladas por el autor Pierre Culliford, alias Peyo, hasta que llegaron los personajes llamados "schtroumpfs". Los pitufos barrieron con la popularidad de Johan y mantuvieron ocupado a Peyo el resto de su vida, pero la serie de ambientación medieval ha seguido manteniendo su encanto y maestría todo este tiempo.


TANT PIS, PRENONS UN AIR ASSURÉ GARE AU PREMIER QUE JE RENCONTRE !...
HÉ... MOUCHERON, QUE VIENS-TU FAIRE ICI ?..
HEU, EXCUSEZ-MOI, JE VENAIS POUR... MAIS... JE CROIS QUE JE... HEU...
TIENS, TIENS, MAIS C'EST JOHAN LE PAGE DU SEIGNEUR DE HAUVON... QUELLE BONNE RENCONTRE !...
Peyo

En los inicios. Tira de Johan de 1947.

Relacionamos a continuación todos los álbumes con aventuras de estos personajes, con mención del año de su primera edición con este formato (previamente, las historietas habían sido ofrecidas por entregas en otras publicaciones periódicas). Todos los libros fueron editados por el sello Dupuis desde el número 1 al 13, del 14 en adelante fueron editados por Le Lombard. Las trece primeras aventuras fueron escritas y dibujadas por Peyo, las siguientes por otros autores que se indican tras el título:

1 *Le Châtiment de Basenhau*, 1954
2 *Le Maître de Roucybeuf*, 1954
3 *Le Lutin du Bois aux Roches*, 1956
4 *La Pierre de lune*, 1956
5 *Le Serment des vikings*, 1957
6 *La Source des dieux*, 1957
7 *La Flèche noire*, 1959
8 *Le Sire de Montrésor*, 1960
9 *La Flûte à six schtroumpfs*, 1960
10 *La Guerre des sept fontaines*, 1961
11 *L'Anneau des Castellac*, 1962
12 *Le Pays maudit*, 1964
13 *Le Sortilège de Maltrochu*, 1970
14 *La Horde du corbeau*, 1994 (Guión: Yvan Delporte - Dibujo: Alain Maury - Color: Studio Leonardo)
15 *Les Troubadours de Roc-à-Pic*, 1995 (Guión: Thierry Culliford, Yvan Delporte - Dibujo: Alain Maury - Color: Studio Leonardo)
16 *La Nuit des sorciers*, 1998 (Guión: Yvan Delporte - Dibujo: Alain Maury - Color: Nine)
17 *La Rose des sables*, 2001 (Guión: Luc Parthoens - Dibujo: Alain Maury - Color: Nine)



Primer número del *intégrale* editado por Dupuis que recoge toda esta serie.

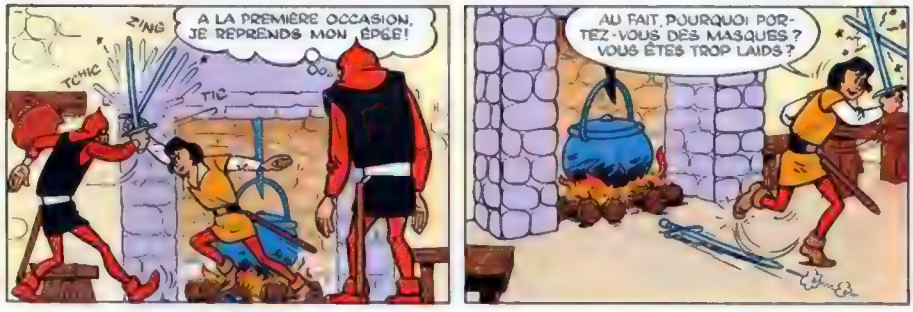
El presente texto no pretende dar un repaso a la serie, de lo cual ya contamos con una breve introducción en *TEBEOSFERA,* la escrita por David Caro bajo el título "Johan y Pirluit" para su publicación en *Tebeosfera*, nº 15 de la primera época. Aquí se trata exclusivamente de ahondar en los personajes principales de la serie, analizados en sus aspectos gráficos y psicológicos, y habiendo sigo escogidos solamente aquéllos que aparecen de forma continuada y experimentan una evolución marcada en la serie, que son: el protagonista principal JOHAN, su acompañante PIRLOUIT, la mascota de éste BIQUETTE, EL REY soberano, el mago HOMNIBUS, el héroe secundario EL CONDE DE TRÉVILLE, la DAME BARBE, EL SENESCAL del rey, LA VIEJA RACHEL que es una bruja, el ayudante del mago Homnibus OLIVIER, GUILLAUME y EL OSO MARTIN y su amo RIGOBERT.

1. JOHAN

Es el más antiguo de los personajes de la serie. Apareció por primera vez el 11 de abril de 1946, con un aspecto completamente distinto al clásico: rostro ovoide con otro óvalo cerrado más pequeño por nariz, cabellos rubios y ondulados sin nada de flequillo y con unos bucles característicos en el extremo. La nariz estaba implantada algo más arriba de lo habitual, y los ojos eran pequeños. El resto del cuerpo imitaba el estilo *cartoon*, con miembros que parecían de goma y manos y pies desmesuradamente grandes.
Para crear a Johan, Peyo se fue basando en diversos modelos previos: por un lado el protagonista de la película *Robin Hood*, pero también *El Príncipe Valiente* (Foster). Psicológicamente, el personaje hereda mucho de Tintin; pero, según Dayez, la influencia decisiva sería la de Al Peclers, historietista olvidado hoy en día.

Primera aparición de Johan en *Spirou.*

Peclers dibujaba en 1946 una serie medieval en el semanario liejés *Wrill*, titulada *Las tribulaciones de Jehan Niguedouille*.
Esta serie tenía como protagonista a un joven aventurero y astuto, que guarda cierta semejanza con el Johan inicial... Y,
muy posiblemente, Peyo tomó también el nombre "Johan" de aquel personaje, sencillamente cambiando una vocal. También copiaría otros detalles: cuando Johan debutó en *Le Journal de Spirou* sus historias pasaron a ser en color y, si bien en un primer momento lo veíamos luciendo un jubón amarillo, unas medias de color carne, cinturón negro y calzado blanco, más tarde Peyo vestiría a su protagonista igual que Jehan Niguedouille: cinturón y botas marrones, calzas de color rojo y jubón anaranjado. Igualmente, Johan vio cambiar el color de sus cabellos de rubios a negros, como los de Jehan. Su gorrito rojo característico también aparecería en la serie, pero no antes de 1954: Peyo se lo "regaló" a Pirlouit.



Johan en 1954.

Johan, protagonista absoluto de la serie en sus primeros tiempos, es el personaje que más ha evolucionado. De sus rasgos de *cartoon* de las primeras historias pasó a humanizarse progresivamente... hasta que el dibujo de ciertas expresiones de la cara, gestos, etc., se hizo bastante realista. Luego, curiosamente, Peyo volvió a irlo simplificando para ajustarse al gusto de los lectores de *Le Journal de Spirou*: durante los años de oro de la revista, los protagonistas de las diversas series se homogeneizaron, primando lo caricaturesco sobre lo realista.

Ya en 1947, Peyo sustituyó el óvalo cerrado de la nariz de Johan por uno abierto y destacó la fosa nasal, tal como quedaría definitivamente. Lo dotó de un esbozo de flequillo y lo vistió con un jubón de mangas largas, una capa negra sujeta con un solo botón a la garganta y un sombrero, también negro, adornado con una pluma. Este sombrero resultó ser un estorbo: Johan tenía tendencia a perderlo durante las escenas de acción, así que Peyo lo hizo desaparecer definitivamente en 1953. Cuando la serie empezó a publicarse en colores, tanto el sombrero como la capa pasaron a ser de color azul. El Johan de los primeros *gags* era, como ya hemos dicho, cómico y hasta torpe, siendo así que los golpes de humor venían dados por resbalones, caídas... En 1947, Johan aún se confesaba incapaz de manejar una espada y acudía a tomar lecciones. Ya para entonces se sabía que se trataba de un paje y que estaba al servicio del Señor de Hauvon (el futuro "Rey"), en cuyo castillo vivía y hacia el que demostraba una gran lealtad. Tímidamente y de forma algo histriónica, más bien ayudado por la casualidad o la buena suerte que por sus propias habilidades, realizaba sus primeras hazañas.

Johan en 1956.

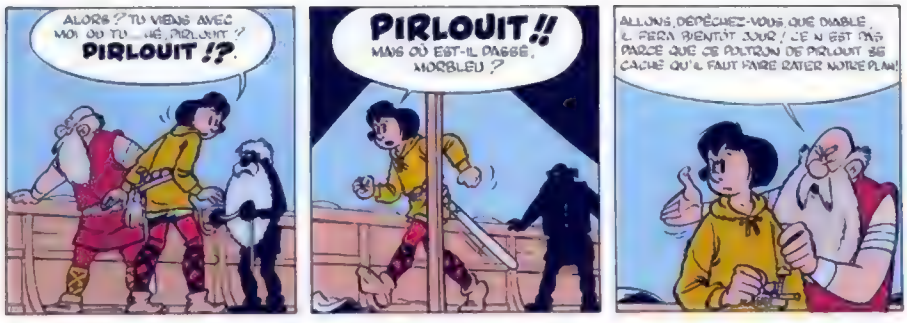
En 1951, ya en *Le Soir*, Johan cambiaba notablemente su apariencia: el perfil del rostro adquiría realismo (aparecieron los pómulos, la frente y la barbilla), la gestualidad se enriqueció, se respetaba el rigor anatómico (aunque sus proporciones se redujeron drásticamente, fenómeno que podría achacarse a lo reducido del formato de la casilla) y las manos y los pies alcanzaron dimensiones más creíbles. En cuanto al pelo, desaparecieron los bucles y adquirió su forma definitiva, mas aún sin los detalles característicos (el pico sobre la frente, el mechón ondulado, los tres cabellos que surgen de la coronilla). Era, en definitiva, un dibujo con notables mejoras: en esta época es cuando se dice que Johan "roza" el semi realismo. En cuanto a su personalidad, se fue eliminando paulatinamente lo chistoso para dar paso a lo heroico. Johan parecía ser un muchacho muy joven, así que sus hazañas no las realizaba por medio de la fuerza física, sino más bien de la astucia. Durante sus primeros relatos, Johan desempeñaba las más veces el rol de *chico listo que descubre conspiraciones*: esto en parte puede ser porque Peyo aún no era ducho en dibujar escenas de combate, por lo que prefería jugar con el elemento *suspense*. Otra de las características principales del joven paje, desde esta época, era el valor. Sin pensárselo dos veces, se camuflaba dentro de los dominios del enemigo, se disfrazaba, tenía ideas luminosas para desenmascarar a los traidores... Poseía, al parecer, una cualidad singular: al primer golpe de vista sabía si un sujeto era de fiar o no lo era... y el caso es que raras veces se equivocaba. «¡Ves espías por todas partes!», le reprochaba el Rey.

DITES-MOI, MON PETIT, OÙ PUIS-JE TROUVER LE ROI?
HEU!... JE CROIS QU'IL EST DANS LA SALLE D'ARMES!
MERCI, MON PETIT! HÉ!?
HÉ LÀ! PAS SI VITE... MON GRAND!!

Johan en 1957.

En 1952, y ya con los cabellos negros, Johan se convertía en asistente circunstancial del Conde de Tréville. Peyo se sentía capaz de intentar una escena de gran batalla, pero fue De Tréville quien la llevó a cabo, animado por un entusiasta Johan. Será la última vez que éste desempeñe un rol infantil, pues inmediatamente después, en 1953, lo vimos convertido en personaje independiente... Al parecer, Johan dio el estirón en un tiempo récord: *El amo de Roucybeuf* nos presentaba a un esbelto Johan completamente emancipado, con cinco cabezas y media de proporción (altura que menguaría en los últimos álbumes) y que poseía una enorme confianza en sí mismo. A sus diecisiete años se había convertido en un espadachín magistral, muy posiblemente aleccionado por el mismo De Tréville, en cuyo castillo había pasado un tiempo. De hecho, montaba por primera vez el que había sido caballo del Conde, un corcel blanco con manchas negras del que jamás se separaría ya... Un caballo muy parecido al de Johan, del cual no sabemos, por cierto, su nombre (Johan lo llama "mi viejo", "mi bravo"), aparecía en 1950 en una historieta de Franquin, *Los sombreros negros*, montado por Spirou. A su lado, Fantasio cabalgaba sobre otro caballo, negro y careto... ¿Casualidad? ¿Homenaje? En todo caso, de la fiel montura de Johan hay poco que decir: es extraordinariamente veloz, no da muestras de la menor emoción y Johan siempre vuelve a recuperarla al final de cada aventura. No es sino un objeto, fuerte y útil pero sin pretensiones de personaje.

En *El amo de Roucybeuf*, y como en un homenaje a Robin Hood, Johan reunía a un grupo de valientes, a la cabeza de los cuales iba a socorrer a los villanos que precisaban protección: era la primera vez que actuaba lejos del Castillo, en una causa ajena a los intereses directos del Rey. Demostraba iniciativa, sagacidad, dotes de liderazgo... y una permanente inquietud por restablecer la justicia y ayudar a los que lo necesitan, que es tal vez su característica más acusada como personaje. En esta aventura dio muestras también de gran sentido del deber: se le invitó a quedarse en Roucybeuf, mas él declinó el ofrecimiento: «¡Estoy al servicio del Rey, y mi obligación es regresar!»


ALORS ? TU VIENS AVEC MOI OU TU RESTES, PIRLOUIT ?
PIRLOUIT !?
PIRLOUIT !!
MAIS OÙ EST-IL PASSÉ, MORBLEU ?
ALLONS, DÉPÊCHEZ-VOUS QUE DIABLE ! IL FERA BIENTÔT JOUR ! JE N'EST PAS PARCE QUE CE POLTRON DE PIRLOUIT SE CACHE QU'IL FAUT FAIRE RATER NOTRE PLAN!

Johan en 1957.

A estas alturas, podía decirse que Johan había terminado de adquirir todas las cualidades que hacen de él un héroe positivo: era valiente, leal, generoso, astuto, buen luchador... Sin embargo, hasta la llegada de Pirlouit a la serie no considera Peyo que ha culminado al personaje. Y es que todo héroe necesita un comparsa adecuado, con el que pueda contrastar para darse realce.

El encuentro de Johan con Pirlouit sigue el viejo y romántico esquema de antagonismo, lucha y reconciliación. Sin embargo, aunque Johan se apiada de Pirlouit y se propone ayudarlo, en un primer momento no es el sentimiento de amistad el que lo lleva a su rescate, sino tan sólo la necesidad de esclarecer un misterio: «¡Serían capaces de matarlo y yo no sabría jamás la verdad!»

Con el tiempo, Johan se iría humanizando. Si en sus primeros estadios daba a veces la impresión de ser un personaje algo duro (en *El castigo de Basenhau* no sólo ideó la tortura del trovador, sino que él mismo la llevó a cabo... ¡y hasta daba muestras de disfrutar con ello!), posteriormente su sensibilidad parece cambiar, a la vez que se va suavizando la agresividad en el cómic. Es Johan el que insiste siempre en la necesidad de un juicio justo hasta para los más malvados y que, siempre que puede, termina perdonando al culpable. Igualmente, su impulsividad se iría moderando un poco: Johan, en los últimos álbumes, reflexiona mucho más y se piensa las cosas dos veces antes de lanzarse a la acción. De todas maneras, su afición por la aventura no se verá jamás mermada, salvo en el opúsculo de Convard *El bosque de los Unicornios*; pero aquí es natural, pues se trata de un Johan de cabellos canos que lo único que desea es disfrutar por fin de su bien merecido retiro. No cabe duda de que Johan se muestra como el *scout* ideal: siempre deseoso de hacer el bien a los demás por dondequiera que va. Caballeroso y cortés con todos, sobre todo con los desfavorecidos («¡Debemos proteger a las mujeres y a los niños primero!»). Sobrio, modesto, honrado y, para decirlo en una palabra, el perfecto exponente de los valores tradicionales. Tal vez muestra a veces excesiva deferencia ante las clases dominantes (nobleza); en ese sentido, Pirlouit es mucho más iconoclasta y hasta se burla de su compañero por este motivo. Aunque es cierto que también en este aspecto Johan experimentó una evolución: Dayez sugiere que al trabajar Peyo con Delporte en los guiones (1959 en adelante), éste hace que los héroes se relajen un poco, se vuelvan más críticos. En los últimos álbumes, sobre todo en *El País Maldito*, Johan se impone al Rey con un exceso de confianza que en sus primeras historias hubiese resultado inimaginable.

LE LENDEMAIN MATIN
Avez-vous bien dormi, Messire Johan ?
Très bien, merci !
Ah ! Et maintenant, au travail ! Prenons notre courage à deux mains... et allons réveiller Pirlouit !
DEBOUT, FAINÉANT ! DEBOUT !...
BOUM
BOUM
BOUM

Johan en 1959.

Igual ocurre con la moral cristiana del personaje. En los primeros relatos, tanto por convicciones personales de su creador como por la censura imperante, Johan se mostraba como un católico ejemplar que ayunaba en Cuaresma, acudía puntualmente a la Misa del Gallo... En posteriores etapas, estas costumbres fueron desapareciendo. En *La noche de los brujos*, uno de sus adversarios es, precisamente, un sacerdote fanático que pretende llevar a Pirlouit y a Biquette a la hoguera. Pero... ¿todas las acciones que realiza el personaje son moralmente aceptables? No. Una de las principales preocupaciones de Peyo era el relativismo ético, lo cual se refleja continuamente en su obra. Por ejemplo, cuando hay que introducirse en un sitio prohibido, o desobedecer al Rey, o golpear a alguien por la espalda, Johan no duda en hacerlo (aunque procura justificar su conducta acto seguido), sabiéndose asistido siempre por una razón superior. En este sentido es una suerte para Johan el que Pirlouit lo acompañe, pues su poco escrupuloso compañero es el que suele desempeñar ese tipo de trabajo sucio, con lo que la imagen de héroe de Johan queda sin mancha (el didactismo propugnado por *Le Journal de Spirou* así lo exigía). En *El anillo de los Castellac*, por ejemplo, Johan reprocha a Pirlouit que recurra al soborno, pero no duda en beneficiarse de los frutos del mismo. Se ha dicho que, en el tándem Johan-Pirlouit, el primero es el representante de la razón, el equilibrio; que Johan es, en suma, el adulto del dúo, en tanto que Pirlouit venía a encarnar la locura y la perpetua infancia, «el niño que Peyo llevaba aún dentro» (Delporte, citado por Dayez en 2003). Aparentemente es así, dado que es siempre Johan el que da las órdenes, toma las decisiones, explica a Pirlouit las cosas que no entiende y hasta le hace objeto de severas regañinas. Sin embargo, para Dayez es Pirlouit el que demuestra ocasionalmente una rotunda sensatez, tratando de evitar que su compañero se meta en aventuras a veces descabelladas. Todo en Johan habla de mesura, responsabilidad, orden y disciplina; desde la meticulosidad con la que Peyo dibuja su habitación, siempre de igual manera álbum tras álbum, diáfana y limpia, hasta sus costumbres de lo más sanas para la época: madrugar, acostarse pronto, comer abundante fruta y verdura, no abusar del vino ni atiborrarse en los banquetes. Eso sin dejar atrás su talante servicial y trabajador; de hecho, Johan siempre está haciendo algo de utilidad, ya sea llevar un mensaje, escribir cartas, entrenarse con el arco, supervisar los trabajos del castillo. Johan es un personaje con muy pocos defectos y ningún vicio, por lo que parece. Si hemos de dar crédito a Pirlouit, sólo habría que reprocharle una cosa: «¡Siempre es él quien tiene que llevar la razón! ¡Es un buen muchacho, pero una verdadera cabeza de mula! ¡Jamás quiere reconocer que está equivocado!» Aunque este extremo no es del todo cierto, lo cierto es que en alguna ocasión culpa Johan a su compañero de un error que sólo a él mismo se le puede achacar (en *El duende del Bosque de las Rocas*, Johan se equivoca de puerta y se desahoga abroncando a Pirlouit). Y, al decir de algunos, tal vez también habría que censurarle el mostrarse demasiado serio, estirado y aburrido: la prueba está en las encuestas de popularidad, en las que Johan siempre va bastante por detrás de su pequeño compañero.

Es cierto que Johan es un personaje más bien serio, pero tiene su pequeña dosis de sentido del humor (si bien algo sarcástico en ocasiones: ironiza con facilidad sobre los fallos de Pirlouit). Se muestra también, alguna vez, poético y soñador («Recorrer los mares, desembarcar en costas desconocidas y, por la noche, dormirse acunado por el dulce oleaje...»). En cuanto a su capacidad para soportar la música de su compañero, era casi nula en *La flecha negra*, pero a partir del álbum número 13 parece que la cosa ya no le afecta demasiado: «A la larga, uno se acostumbra».

Para Peyo era muy importante recalcar una faceta de sus personajes: el sentido de fidelidad entre los amigos. En este aspecto, tampoco se le puede reprochar nada a Johan: una y otra vez expone noblemente su vida por salvar la de Pirlouit. Igualmente, aguanta con estoicismo y muy pocas quejas las calaveradas de su compañero. Historia tras historia, Pirlouit lo deja en ayunas tras zamparse él solo todas las provisiones, o bien lo hace objeto de continuas bromas, o lo despierta en plena noche con las más descabelladas excusas (en *La flecha negra*, por una vez, Johan pierde la paciencia y zurra de lo lindo a su compadre).

Il n'y a plus qu'une chose à faire... Olivier, sellez mon cheval !
Eh ! Où vas-tu ?
À Boisjoly ! Je ne sais pas comment, mais je vais essayer d'empêcher ce mariage, sinon c'est la mort pour le chevalier !
C'est de la folie !
Bonjour !
Peyo

Johan en 1970.

Aunque en las primeras aventuras prima el elemento realista sobre el fantástico y Johan se declara bastante racional (no cree en fantasmas, sortilegios, males de ojo...), manifestando lo que Groensteen considera «una incredulidad a priori más bien propia de un hombre del siglo XX» (1987), bien pronto las cosas dan un giro. Johan empieza a creer en todo eso forzado por la evidencia: se encuentra con un fantasma, es víctima de sortilegios y hechizos y hasta resulta que algunos de sus mejores amigos son, precisamente, brujos. En casa de Homnibus, durante su primer encuentro, Johan se interesa vivamente por los grimorios del encantador... y no duda en ponerse de parte de los magos buenos en *La noche de los brujos*, a pesar de que con ello desafía nada menos que a la autoridad religiosa del lugar. En todo caso, a Johan parece atraerle fuertemente todo lo desconocido: es un personaje dotado de curiosidad, inquisitivo y despierto y que, de nuevo al decir de Groensteen (1983), no necesita demasiados pretextos para abandonar el ámbito protector (si bien aburrido) del Castillo en busca de la aventura cada vez que se tercia. ¿Y las chicas? Aparentemente, para Johan, no existen en absoluto... salvo cuando hay que rescatarlas de algún peligro. Para él, decir que algo es "propio de mujeres" es tanto como decir que es una estupidez o una patraña («¡Ja, ja! ¡Todavía te crees todos esos cuentos de mujercillas!»). En Johan se adivina la misoginia de Peyo. Por otra parte, es cierto que la moral de la época y la censura católica belga restringían las cuestiones sexuales en todo tipo de publicaciones, sobre todo en las infantiles. Pero hasta a Pirlouit se le escapa alguna vez una tierna mirada ante la hermosura femenina, en tanto que su compañero permanece del todo frío. Recordemos la rígida educación jesuita de Peyo y su andadura con los *scouts,* donde le enseñaron a

ver a la mujer como una auténtica fuente de pecado. Junto a la escuela de Peyo, en una calle llamada *Le Marais* ("El Pantano"), había un internado femenino. Los sacerdotes exhortaban continuamente a sus alumnos a no pasar por allí, amenazándolos con la perdición de su alma. En *El País Maldito* vemos a Johan debatirse en una angustiosa lucha, a punto de morir... hundido hasta el cuello, precisamente, en los cienos de un pantano. ¿Moralismo oculto? ¿Tal vez inconsciente? La verdad es que, a pesar de la variedad de peligros por los que ha ido pasando el héroe, nunca antes lo habíamos visto sudar tanto. Y tal vez no sea casualidad que el pantano adquiera, a lo largo de la serie, cierto carácter simbólico como lugar de perdición segura. Cierto que los álbumes más modernos tratan de normalizar un poco la cuestión: Johan admira, si bien con muy poco entusiasmo, la belleza de la princesa Aïcha. En algunos foros, no obstante, la orientación sexual de Johan sigue siendo objeto de polémica: el mismo Delporte ya bromeaba sobre ello, convirtiéndolo en *Johanne* y enviándolo a la cama con Pirlouit. Algunos internautas aportan comentarios sorprendentes sobre el particular: como muestra, el siguiente apunte encontrado en un foro norteamericano en febrero de 2005: «Johan es ese personaje de la serie *"Smurfs"* que tiene a su alcance una bella princesa que lo persigue todo el tiempo, pero él prefiere irse a corretear con el *friki* de Peewit [Pirlouit]. Lleva una espada (...) que es un fetiche que lo dice todo: no puede ser más fálico-sexy-gay». Tampoco será raro, en los sitios de chat gays franceses, encontrar los pseudos de "Johan" y de "Pirlouit". De todas formas, no es probable que Peyo concibiese la homosexualidad de ninguno de sus héroes: al igual que hace Hergé con Tintin y Franquin con Spirou, Peyo se limita a mostrarnos en Johan a un modelo de chico con características de adolescente, y naturalmente casto, lo cual, en el momento en que estas series fueron creadas, era considerado lo más ejemplar (de hecho, los héroes *buenos* no se afeitan ni les crece vello alguno en el cuerpo, y por supuesto jamás se sugiere en su diseño la parte más viril de su anatomía).

Sea como sea, el caso es que Johan posee una reputación algo negativa con respecto a su trato a las mujeres. Su asociación con Pirlouit no le ayuda; pues, si Johan las ignora, Pirlouit más bien tiende a utilizarlas. Tal y como se ha leído en otro foro: «Si Peyo se ganó con "Los Pitufos" cierta fama de misógino, no serán precisamente Johan y Pirlouit los que le rehabiliten».

Johan en 1995.

¿Qué es, exactamente, Johan?, se preguntan algunos. ¿Caballero, escudero, paje...? En este asunto, como en otros, Peyo guardaba un cierto misterio. En sus primeras aventuras, se decía claramente que Johan era el paje favorito del Rey. Más tarde, en *El sortilegio de Maltrochu*, él mismo se presentaba como escudero. Cuando se realizó la película de animación *La flauta de los seis pitufos* vimos a Johan combatiendo en un torneo, y Peyo afirmaba que «Johan es un caballero valeroso y sin temor». Pero en el libro de la misma película (escrito por Delporte) se leía: «Johan, el paje del Rey.» Las canciones que Henri Seroka dedicó al famoso dúo en los ochenta, tan pronto lo describían de una manera como de otra: «Johan, el escudero, parte a la batalla...», «Era un paje, y vivía en el Castillo». Para terminar de complicarlo todo, en los últimos álbumes (realizados por el equipo de Peyo tras su muerte) Johan se presenta una y otra vez como "paje del Rey". Un poco mayorcito, ciertamente, para seguir desempeñando ese oficio, pero esto es lo que hay.

En cuanto a sus orígenes, no se sabe absolutamente nada de ellos. Se supone que se trata de un joven humilde al no tener título ni apellido, así como por un comentario sobre sus ropas que se hace en *La piedra de luna*; pero que, poco a poco y en virtud de sus hechos, irá ascendiendo de posición. Primero se limitará a servir al Rey en los banquetes, de pie tras su trono; luego se sienta a la mesa a comer junto a él. En una de sus primeras historias, el Rey lo nombra Jefe de los Mensajeros Reales y Johan se ufana muchísimo por ello. En *La flecha negra* es convocado a participar en una audiencia real con los nobles de la Corte. Por último, en *El bosque de los Unicornios* lo vemos convertido nada menos que en gobernante de todo el país: «Habiendo muerto nuestro viejo rey sin heredero, los pares me eligieron a mí para velar sobre el reino.» Como anécdota, cabe referir que en la primera edición alemana de sus aventuras, realizada por la editorial Kauka en la revista *Fix und Foxi* durante los años setenta, Johan deja de ser un simple criado al servicio del Rey para convertirse nada menos que en su propio hijo, el Príncipe Edelhart (Príncipe "Noble-duro").

En cualquier caso, se trata de un muchacho fuerte y ágil, versado en diferentes artes de combate y que a la vez es instruido: sabe leer, escribir y jugar al ajedrez, posee amplios conocimientos de historia, de derecho, de medicina y de muchas otras cosas. Incluso es capaz de recitar de memoria la gesta de Roldán, o por lo menos lo intenta (*El anillo de los Castellac*). También parece conocer al dedillo todos y cada uno de los oficios de la plebe: el de cazador de lobos, el de carbonero... Eso sí: salvo en la portada de uno de sus discos, jamás lo hemos visto cantar. Cosa que resulta, por lo demás, lógica, si es que teme que Pirlouit se le una en coro.

Johan en 1998.

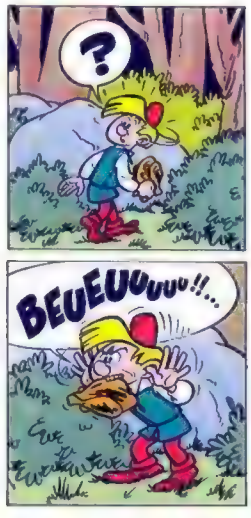
En *La flecha negra* Johan adquiere, muy a su pesar, una última destreza: Pirlouit le enseña a tocar la cítara. En este álbum, Peyo descubre una faceta de Johan desconocida hasta entonces: es capaz de mostrarse malévolo y traicionero con su mejor amigo. Claro que hay que disculparlo, teniendo en cuenta lo enervante que puede resultar la música de Pirlouit. Además, pronto descubrirá Johan otra cosa: ¡él no está hecho para gastar bromas pesadas! Pues, tanto aquí como en *Los mil escudos*, cada vez que intenta jugársela a su compañero será él mismo el que salga malparado. Jean-Claude Denis ha afirmado que no es sino a partir de *La fuente de los dioses* que los caracteres de los personajes adquieren su verdadera dimensión. En todo caso, en esta historia descubrimos a un Johan más tierno, no sólo preocupado por el éxito de la misión de turno sino también por el estado físico o anímico de Pirlouit. Es en esta aventura también en donde Johan adquiere sus proporciones definitivas (cuatro cabezas y media), y en donde los detalles de cabello y rostro se fijarán. Con frecuencia se ha tachado a Johan de ser demasiado monofacético: un personaje de un solo registro completamente predecible y aburrido. Sin embargo, esto no es así en absoluto. Al humanizarse, Johan también tiene sus momentos de "antihéroe" en los que se desanima, se cae de su montura, se pasa de listo o mete estrepitosamente la pata. En una de sus primeras aventuras, Johan se emociona tanto al presenciar el tierno reencuentro entre el Rey Hauvon y su hija, que tiene que retirarse para ocultar las lágrimas («¡Puedo combatir sin dudarlo a todo un ejército, pero no me siento con el valor de asistir a una escena así de emotiva!»). En *Sortilegios en el Castillo* lo vemos terminar la aventura absolutamente enfurruñado, refugiado en lo alto de una viga como cualquier adolescente rebelde: «¡¡Pueden atacar el Castillo, saquearlo y prenderle fuego si quieren, yo no me muevo más!!»

Son estas pequeñas imperfecciones las que hacen que un personaje arquetípico se convierta en verosímil, y también en entrañable. Al fin y al cabo, los héroes demasiado impecables nunca han tenido mucha cabida en el corazón de su público.

2. PIRLOUIT

Pirlouit, personaje al cual Peyo consideraba su predilecto de entre todos los que poblaban su imaginario (y que muchos consideran su verdadera obra maestra), no vio la luz hasta el 24 de junio de 1954, casi compartiendo fecha de aniversario con su creador. Y, como veremos más adelante, no será esto lo único que ambos compartan. Existen dos versiones diferentes sobre el origen de Pirlouit: según los más, se trataría de un auténtico *spin-off*, concebido como secundario de una sola aparición pero que pronto adquiere popularidad y se convierte en la estrella de la serie. En opinión de otros, Pirlouit no es sino un personaje sabia y meticulosamente planificado a fin de dar la réplica a Johan y destinado así al protagonismo desde un primer momento. En realidad, las dos teorías son en parte ciertas: ahora veremos por qué.

Peyo era consciente de que Johan necesitaba un compañero adecuado. Según Dayez, estuvo barajando la posibilidad de un villano gordo y bonachón, estilo Sancho Panza, o un barbudo musculoso como Little John. Nine Culliford recuerda: «Pierre me dijo que no podía ser un personaje que se arriesgara a eclipsar a Johan, en el plano físico. Entonces, había que encontrar a un personaje pequeño». Peyo echó mano de sus recuerdos de cine y dibujó un ser que, al principio, se daba un cierto aire con los enanos de *Blancanieves y los siete enanitos.* En los esbozos iniciales Pirlouit usa un chaleco corto y sus proporciones son diferentes a las del resultado final: tres cabezas y media. El tupé era más discreto y la nariz más reducida. Desde un primer momento fue rubio, seguramente para contraponerlo mejor al moreno Johan. En este primer boceto, además, se adivina una de las características más destacadas del nuevo personaje: su mal genio.



Primera aparición de Pirlouit.

PIRLOUIT!!
HA'HA'HA! TA VOIX T'A TRAHI !
TU AS DES COMPLEXES D'INFERIORITÉ MAINTENANT?
HI!HI!HI! AVOUE QU'AU DEBUT TU T'ES LAISSE PRENDRE!
DEMAIN JE FERAI LE COUP AU ROI!
OÙ ALLAIS-TU?
À LA TOUR DE GUET! TU M'ACCOMPAGNES?

Pirlouit en 1954.

En 1952, Franquin había creado a un colérico enano para su aventura *Los ladrones del marsupilami*. Tal vez éste fue otro punto de referencia para Peyo, contando con los que él mismo había introducido ya en la serie: el trovador que desafina como un cosaco en *El castigo de Basenhau*, y el cómico y borrachín Bertrand de Roucybeuf . Pirlouit hereda también algo de estos dos, no hay duda. Sin olvidar, claro, a Wamba, el héroe-bufón de la novela *Ivanhoe* de W. Scott, tan querida por Peyo; o a Max, personaje cómico que aparece en la película *Robin Hood* (M. Curtiz) y que comparte con Pirlouit una serie de aspectos: es bajito y feo, viste de verde, se defiende a golpe de mazo y es tan fiel y valeroso como desvergonzado. Con el sistema de publicaciones de continuará de Dupuis, Peyo podía permitirse el lujo de poner a prueba a su personaje, a la vez que espiaba las reacciones del público semana tras semana. Si Pirlouit tenía éxito, lo haría permanecer en la serie tras aquella aventura. Si no, lo eliminaría o lo convertiría en un figurante más, y volvería a intentarlo con otro personaje distinto.

Pirlouit cosechó un éxito inmediato desde su primera aparición: el público enseguida se entusiasmó con él. Como Peyo, según su costumbre, dejaba en el aire una serie de cuestiones (su edad, su procedencia...), la redacción se vio invadida de cartas de simpatizantes. Peyo aclaró algunos enigmas y dejó otros sin respuesta. Aún hoy hay quien se pregunta si Pirlouit es un niño o un enano, y cuando se empezó a rodar el largometraje de Belvisión, la primera pregunta que se hizo a Peyo fue, precisamente, ésa: «Y Pirlouit... ¿cómo habla?» Opina Dayez: «¿Y bien? ¿Enano o niño...? Desde su primera aparición, la ambivalencia de Pirlouit es patente. Al hilo de sus aventuras, aparecerá a veces claramente como un enano de más edad que Johan, que templa desde una distancia crítica los impulsos fogosos y tal vez ingenuos de su joven amigo; otras veces, dará la sensación al lector de no ser más que un muchachito, bromista e inmaduro» (2003).

En 1956, un lector suplica a Peyo que, de una vez, revele la edad del personaje. Peyo contesta con un dibujo en el cual se ve a Pirlouit recién nacido, luego con seis meses, un año, cinco años... y en su estado actual. ¡Los tres últimos son casi idénticos! «El misterio, afortunadamente, queda intacto...» (Dayez). Tampoco el tándem de guionistas Thierry Culliford / Delporte pudo resistirse a hurgar un poco en él, y en *La noche de los brujos* Pirlouit confiesa por fin su edad. Lástima que lo hace sacudido por un tremendo ataque de hipo, con lo cual no se le entiende absolutamente nada. Lo único que se puede asegurar al respecto es que, en 1998, Pirlouit superaba los cuarenta años.

C'EST EXACT!.. JE ME RAPPELLE AUSSI QUE J'ÉTAIS MORT DE FAIM!... JE SUIS D'AILLEURS TOUJOURS MORT DE FAIM!..
MOI AUSSI!.. VENEZ NOUS ALLONS REMEDIER MYTHE ET LUI DEMAIN DES UN PEU DE NOURRITURE!
VOILÀ!.. ON CROIT QU'ON NE DISPUTE À CÔTÉ!..
BOUM
MMMM PLUM!
PITIÉ !!
JE VOUS JURE QUE JE VOUS AI TOUT DONNÉ!.. TOUT!!
?

Pirlouit en 1956.

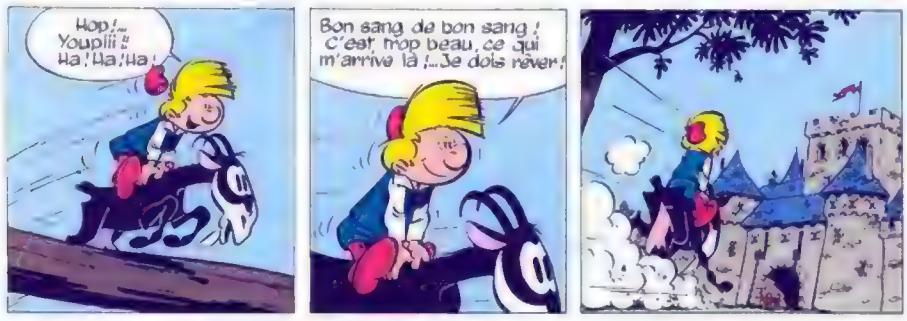
Nine tiene algo más que decir sobre Pirlouit: «Enseguida reconocí a Pierre en Pirlouit, el Pierre adolescente que adoraba gastar bromas». He aquí sin duda una de las claves del éxito del personaje: en él más que en ningún otro, Peyo puso por fin algo de sí mismo. De hecho, le cede sus propios rasgos de carácter y hasta algunos de sus recuerdos de infancia, como se verá en el comentario de cada álbum.

Se ha dicho de Pirlouit que es el que anima la serie con sus golpes de humor... Sin embargo, una de las claves de su éxito no es tanto que sea cómico como que sea versátil. Se trata, en efecto, de un personaje redondo, capaz de desempeñar una amplia serie de roles, desde los más humorísticos a los más trágicos, sin perder credibilidad. Y es también un personaje en continuo desarrollo; si bien Johan llega a un punto de parada en su evolución, Pirlouit sigue sorprendiendo y revelando nuevas facetas, a cual más inesperada. «¡Con él, todo es posible...!», decía el mismo Johan en *La rosa de las arenas*.

Físicamente, por el contrario, Pirlouit no cambia apenas a lo largo de la serie. Desde un primer momento Peyo lo viste de verde y rojo: a un ser que vive oculto en el bosque le conviene el color verde, y el sombrero y los calzones rojos son un claro homenaje a Peclers. Las variaciones serán mínimas: el borde de su chaleco desciende hasta que se convierte en faldilla de jubón, los cordones que cosían sus solapas cuelgan ahora en un lazo que acentúa el dinamismo de un personaje que rara vez deja de moverse, y la forma de su cabello

también se modifica un poco: el desmesurado tupé, una de sus principales señas de identidad, se agranda y espesa paulatinamente a medida que avanza la serie, a la vez que su cabeza deviene más redonda y voluminosa con respecto al cuerpo. Igualmente crece su nariz, y va desapareciendo el rictus de las mejillas. Las piernas, gruesas y torcidas en un principio, se afinan y enderezan; los pies y manos se hacen más grandes y caricaturescos. La desproporción entre la longitud de los brazos y las piernas y entre el torso y el vientre, que en un primer momento le daban un cierto aspecto de simio, se hace menos acusada: esto se aprecia perfectamente comparando la portada de la primera edición de *El duende del Bosque de las Rocas* (1955) con la de la segunda (1969). El esquema de su cuerpo pasa de ser un rectángulo a un triángulo, con los hombros más estrechos y una proporción definitiva de casi tres cabezas (sin contar el tupé). Ya desde mediados de los sesenta, como dice Dayez, «Pirlouit se parece al Pitufo Bromista» (2003), adquiriendo un aspecto mucho más infantil y algo ñoño.

Psicológicamente, Pirlouit se impone en la serie desde un primer momento. Su entrada se ve envuelta en el misterio, un misterio que Johan habrá de desvelar. Enfrentados los dos, tiene lugar una reñida lucha que termina con la amistad de ambos. Tras apenas cuatro planchas y media sabemos ya casi todo sobre Pirlouit: es un ladronzuelo tunante, burlón, agresivo, muy pagado de sí mismo, tierno, lleno de energía... Su orgulloso grito de guerra es su propio nombre, sus cantos ponen en fuga a los conejos y adora a su fiel cabra Biquette. La cual, al contrario de lo que ocurre con la inexpresiva montura de Johan, posee una personalidad bien acusada, e incluso pasará a convertirse en uno de los personajes más célebres de la serie.



Pirlouit en 1957.

Al igual que hizo con Johan, Peyo prefirió dejar en la oscuridad el pasado de su nuevo personaje. Lo único que sabemos de la vida de Pirlouit antes de su encuentro con Johan es lo que él mismo cuenta: «¡Iba de granja en granja, buscando trabajo, pero en todas partes las gentes se burlaban de mí y me echaban! Vagué mucho tiempo por los caminos, con el vientre vacío...» Esta declaración tan sencilla como conmovedora le conquistó inmediatamente las simpatías de todos. Y después de haber demostrado durante su primera aventura que era un personaje altamente seductor, capaz de hacer reír a carcajadas al público para, acto seguido, emocionarlo, Pirlouit ingresa por fin en la Corte. Su puesto allí es el de bufón del Rey. Sobre eso no hay la menor duda: él mismo se encarga de proclamarlo a voces en *La flecha negra* (en un momento más bien inoportuno, claro). Sin embargo, sólo lo vemos hacer reír al Rey en contadas ocasiones («Se le da mucho mejor irritar al viejo soberano que distraerlo, y es en su propio provecho que transforma el Castillo en terreno de juego», apuntaba Groensteen en 1987). A lo largo de la serie, Pirlouit pasa generalmente el tiempo en los caminos, cabalgando junto a Johan en calidad de fiel compañero de armas. Las más veces, muy a su pesar. En las primeras historias cortas, en cambio, vemos muchas veces a Pirlouit acompañando al Rey, sentado junto a él en un escabel o en un cojín en el suelo. Su puesto durante los banquetes se hallaba tras el trono, en una silla a su medida. Poco a poco, Pirlouit se fue desligando del Rey para convertirse en auxiliar de Johan, al que seguía a todas partes. También su tamaño dejó de ser objeto de continuos *gags*: en lugar de indignarse y protestar a cada instante porque no alcanzaba las ventanas o los escalones eran demasiado altos, Pirlouit fue aprendiendo a superar los obstáculos con absoluta naturalidad, saltando y encaramándose a los muebles.

Si bien en un primer momento desempeñaba un rol más bien pasivo, bien pronto empezó a ganar protagonismo; pero no fue hasta la historieta "Nochebuena", en diciembre de 1956, que debutó como estrella en solitario. A la vez que se iba desarrollando su personalidad, fue abandonando las actitudes de comparsa y comenzó a sentarse junto a Johan en la mesa grande, a tener ideas que resolvían el problema de turno y a manifestar su exuberante carácter en medio de cualquier situación. De hecho, no tardó mucho Pirlouit en desplazar a Johan en su propia serie, tanto es así que se ha dicho que el nombre de la serie debería ser *Pirlouit y Johan*, y no al revés. Pirlouit juega a menudo un doble papel, llevando hasta límites insospechados tanto su comicidad como su valentía. A pesar de la pequeñez de su cuerpo, es un luchador magistral y se jacta de ello. Pero si bien Johan es un campeón de la espada, Pirlouit prefiere hacer uso de otro tipo de armas: golpea al enemigo con martillos, mazas o cualquier otro objeto contundente, cuando no con su mismo cráneo. Su especialidad es esquivar al adversario con ágiles maniobras, trepar por su cuerpo, hacerle cosquillas... En varias ocasiones logra vencer sin dificultad a verdaderos gigantes, y de todas formas tampoco hay que preocuparse demasiado: ¡si la cosa se pone fea, allí está siempre Biquette para sacar al dúo de apuros! Cuando se trata de hacer una semblanza de Johan, bastan muy pocas palabras para retratarlo. Para describir a Pirlouit, en cambio, no es suficiente con un par de términos: no menos de diez o doce adjetivos distintos podrían colear tras el nombre del personaje, entre los cuales "perezoso", "bromista", "egocéntrico", "glotón", "torpe", "borrachín", "tramposo", "cascarrabias", "presumido", "cobarde"... suelen ser los más comunes. El mismo Peyo, a pesar del cariño que profesaba al personaje, no dudó en describirlo como «un compendio de defectos masculinos» (en tanto que la primera Pitufita sería el compendio de los femeninos). Siendo como es Pirlouit un personaje destinado a resaltar por contraste los valores de Johan, es lógico que sea así. Sin embargo no son sólo negativos sus atributos: aunque muchas veces se muestra egoísta y malhumorado, Pirlouit da también muestras de una gran lealtad. Derrocha asimismo iniciativa y cierta astucia, con visos picarescos.

Pirlouit en 1960.

Creemos que Dayez, y también Groensteen, dan en el clavo cuando afirman que lo que hace de Pirlouit un personaje interesante no es que sea valeroso o cobarde, torpe o astuto, serio o cómico... sino más bien que es completamente paradójico y, por ello, de reacciones inesperadas. Sólo el contradictorio Pirlouit podría marearse terriblemente al navegar con el océano en calma, y en cambio llenar la tripa en medio de una tempestad. O bien, a pesar del miedo cerval que le producen los brujos, obstinarse en participar en un aquelarre. En los momentos más críticos, en los que hasta Johan pierde las esperanzas, es Pirlouit el que se siente entonces alegre y optimista, e incluso se permite darle ánimos a su compañero.

Et moi, je te dis qu'il le fait exprès!!
Mais non!
Il y a un proverbe schtroumpf qui dit: "Patience et longueur de schtroumpf font plus que schtroumpf et que rage!"
Voilà! Nous pouvons y aller!

Pirlouit en 1970.

Otro de los aciertos de Peyo a la hora de configurar a Pirlouit es el de darle la vuelta a algunas situaciones clásicas, eso que Dayez llama *inversión del arquetipo*. Por ejemplo, Peyo tenía un excelente oído musical y había cosechado éxitos como cantante solista. Era casi inevitable que Pirlouit tuviese también algo que ver con la música; sólo que, al contrario que Peyo, su talento como trovador es nulo. Si hemos de creer a Johan, «no ha logrado nunca juntar dos notas sin dar la impresión de estar rayando un cristal con un sílex (...) Sólo él es capaz de, en algunas notas cuidadosamente escogidas, hacer cortarse una salsa, cuajarse la leche, estallar suntuosas vidrieras y precipitarse las aguas de las mujeres embarazadas (sic).» Lo cómico no es que Pirlouit cante mal, sino que él esté absolutamente convencido de ser un virtuoso. En lo que atañe a su música, Pirlouit se muestra extremadamente susceptible, tanto es así que ni Johan se atreve a confesarle lo mucho que desafina. Por supuesto que siempre habrá quien crea que Pirlouit, en esto, no hace sino copiar al bardo de la serie *Astérix*. Sin embargo es precisamente al revés... Será Assurancetourix, creado unos años después, el que deba a Pirlouit la mayor parte de sus características. En compensación tal vez, plagiará Peyo sin rubor a Cetautomatix, ese herrero galo que, cada vez que el bardo empieza a cantar, esgrime tras su espalda un grueso martillo: el dibujo con el que se cierra la edición de 1969 de *El duende del Bosque de las Rocas* así lo demuestra.

Pirlouit comienza a cantar en el tercer álbum pero no será hasta el séptimo (*La flecha negra*) que adquiera su primer instrumento, una enorme cítara. Johan trata por todos los medios de librarse de la tortura auditiva de las baladas de su compañero, el cual se obstina en ofrecérselas como muestra de amistad. Esta cómica persecución se convierte en una de las mejores páginas de toda la serie. Una secuela corta, *Los mil escudos*, nos revela cómo Pirlouit llega a conseguir un buen número de instrumentos más de forma inaudita. En el noveno álbum, *La flauta de los seis pitufos*, Pirlouit encuentra una flauta mágica que será la desencadenante de su más conocida aventura. En *El anillo de los Castellac*, por fin Pirlouit conoce a alguien a quien su música le gusta tanto como a él mismo... El último álbum dibujado por Peyo nos muestra a un Johan resignado, que incluso ha aprendido ya a sacar fruto de los berridos de su compañero: los usa para alejar al inoportuno Hugon. Tras la muerte de Peyo, Thierry Culliford y Delporte quisieron aprovechar al máximo la afición musical del personaje, proyectando el tema a un primer plano en casi todos sus nuevos álbumes: la mandora y el sacabuche serán los instrumentos favoritos de Pirlouit en esta etapa, con los cuales seguirá provocando desaguisados por todas partes. Hasta que por fin Convard se apiada de él y le concede el tan soñado virtuosismo... ya en el crepúsculo de su vida: Pirlouit, anciano y medio sordo aunque aún pletórico de energía, es por una vez el que se lanza de cabeza a la aventura, tras la cual habrá adquirido, por medios fabulosos, el preciado don. ¡Bien está lo que bien acaba! Otra buena mina de golpes de humor se encuentra en el insaciable apetito de Pirlouit, que no duda en echarse dentro todo cuanto pilla de comestible y que muestra una cierta tendencia a arriesgar la vida por esta causa. Cuando Pirlouit enumera los platos de su almuerzo, puede llegar a ocupar media plancha. Peyo (gran comilón a su vez) seguramente encontraba especialmente divertidas las escenas de banquete pantagruélico, aunque a lo largo de la obra abundan también esas otras secuencias en las que, tras habérsele puesto a Pirlouit los dientes largos ante la perspectiva de un buen atracón, el personaje se queda sin comer por los más diversos motivos. Entre las golosinas predilectas de Pirlouit, claro, no podían faltar los petisús, aquellos añorados petisús de la infancia de su creador. Y, al igual que le ocurre con la comida, Pirlouit es un adicto al vino y al hidromiel, siendo memorables algunas de sus borracheras.

Aunque las aventuras de *Johan y Pirlouit* son completas, a Peyo le gustaba dar coherencia al carácter de los personajes por medio de *running gags,* no sólo a lo largo de un álbum sino de toda la serie. Un ejemplo está en el aposento de Pirlouit, en el que se van acumulando objetos procedentes de las anteriores aventuras, conformando así una especie de museo. En contraste con la habitación de Johan, por cierto, la de Pirlouit no hace más que remarcar su carácter infantil, absurdo y alocado: Pirlouit almacena trastos inútiles sin ton ni son, y jamás las cosas están igual en dos viñetas. El suelo aparece repleto de chucherías, zapatos desparejados... El relleno se sale del colchón, el mango de un hacha clavada de cualquier manera sobre un mueble le sirve para colgar el sombrero, un salchichón a medio comer pende de un clavo en la pared... Pero, si bien la recámara de Pirlouit es un absoluto caos, también puede decirse que ostenta mucha más personalidad que la de su compañero: en efecto, resulta imposible hacerse una idea de los gustos de Johan tan sólo echando un vistazo a su aposento, en cambio el de Pirlouit es un auténtico muestrario de sus múltiples pasatiempos y aficiones. Una paradoja: Pirlouit, que no sabe ahorrar, guarda sus escasas monedas bajo siete llaves, como si de un preciado tesoro se tratara. Cuando pide un adelanto de su sueldo, el Senescal le contesta: «¡Ya os hemos adelantado los sueldos de los próximos veintitrés años!» Por lo tanto, cada vez que necesita imperiosamente dinero (generalmente, para darse un nuevo capricho), Pirlouit opta por pedírselo a Johan... o sacárselo hábilmente al Rey mediante alguna treta: un apunte más sobre su carácter de eterno adolescente.

Precisamente, de adolescente es otra de las características de Pirlouit: su activa curiosidad lo mueve a interesarse por todo, a meter las narices en todas partes, pero cree erróneamente que con sólo un par de conocimientos superficiales ya puede considerarse docto en cualquier materia, sea la música, la alquimia, la cetrería o la lengua pitufa. Su ingenuidad y presunción en este sentido le acarrearán mil problemas, desde la ira del Rey hasta el riesgo de morir en la hoguera, por no hablar de todas las veces en que hará, estrepitosamente, el ridículo. Ni que decir tiene que, a pesar de la larga serie de fracasos en que se convierten todas sus iniciativas, su optimismo permanecerá inquebrantable y sus energías no disminuirán ni un ápice. En ningún otro personaje de la serie se hace tan patente el relativismo moral de Peyo. Pirlouit, de conducta a veces censurable, se mueve continuamente en la frontera entre el bien y el mal. Thierry Groensteen lo llama *el Pequeño Buen Diablo*, poniendo de relieve algunos de sus atributos pretendidamente satánicos: la cabra negra, el bonete rojo, su afición por dar sustos y por la brujería y, sobre todo, el elemento trasgresor y caótico (casi dionisíaco), rompedor de todas las reglas y de toda lógica, que aporta a la serie: con Pirlouit, los halcones se vuelven vegetarianos, los perros hablan, las escobas vuelan, el hipnotizador cae hipnotizado, el enano tumba al gigante, la piedra filosofal transforma el oro en plomo, aparece un tesoro buscado con un mapa falso. Este rol, que Numa Sadoul (1971) califica de "electricidad revolucionaria" y que para Groensteen tendrá un peso decisivo en la ruptura de la claridad maniquea de la serie (en donde, hasta la llegada de Pirlouit, el bien era el Bien y el mal era el Mal, muy claramente diferenciados por convenciones gráficas, actitudes y hasta por los nombres de los personajes), es completamente innovador y contribuye a imprimir a la serie un ritmo o energía narrativa original, a proveer un surtido de matices de gris que, entre el blanco y el negro, no habían estado allí antes salvo en contadas excepciones como el personaje de la Vieja Rachel. Si Pirlouit se alinea decididamente en el bando de los "buenos", es muy cierto que sus actuaciones son, en muchas ocasiones, criticables (su afición por el hurto, sus excesos con la comida y la bebida, su mal genio, su grosería, su costumbre de engañar al prójimo y de hacer trampas en el juego), y alguna que otra vez tendrá Peyo que justificarlas ante la editorial: los pecadillos de Pirlouit parecen cosa inocente hoy en día, pero en los años cincuenta la censura en el ámbito del cómic belga era extremadamente rigurosa, sobre todo si tenemos en cuenta que *Le Journal de Spirou* estaba dirigido, mayormente, a un público formado por escolares procedentes de instituciones católicas. Claro que hay que decir que a Peyo le divertía enormemente escribir este tipo de escenas. Por suerte allí estaba siempre Johan, preparado para dar la lección moral correspondiente. Gracias a Johan, que cerraba como un broche cada secuencia proporcionando así el elemento edificante que exigía Dupuis en todas sus historias, pudo Peyo cometer con Pirlouit algunas barrabasadas tremendas.

Pirlouit en 1994.

Un buen ejemplo de este relativismo moral que antes mencionábamos está en la historieta corta "En el albergue del Ahorcado": Pirlouit quiere comer, pero Johan le impide atiborrarse porque están en Cuaresma. Desvelado por el hambre, Pirlouit espera a que Johan se duerma y baja de puntillas a la cocina, y así descubre a unos bandidos que precisamente estaban a punto de subir a asaltarlos. Pirlouit despierta a Johan, ambos se defienden, los bandidos son arrestados y Pirlouit termina la aventura atracándose a escondidas. Como se ve, la lectura moral de esta historieta es bastante confusa, y no es el único caso en que ocurre así. «Johan se propone, al joven lector, como el modelo a seguir, el hermano mayor que siempre se pone de ejemplo (...). Pero es con Pirlouit con quien el niño se identifica espontáneamente. ¿Cómo no envidiar la energía y la invención de este niño turbulento, tan simpático que siempre se hace perdonar todas sus jugarretas?», se preguntaba Thierry Groensteen en 1987.

Para redimirse sin duda de las sospechas sobre lo irreverente de su carácter, Pirlouit suele dar muestras de una gran piedad religiosa: apela a los santos del Cielo siempre que cree necesitarlos y acude muy devotamente a la Misa del Gallo cada Navidad. Sin embargo eso no impide que siga cometiendo, uno tras otro, casi todos los pecados capitales. Y, así como Johan parece absolutamente inmune a las

tentaciones del sexo débil, Pirlouit es en cambio mucho más humano en este sentido. Confiesa sin rubor su natural ardoroso, mira con avidez a las chicas bonitas que se cruzan en su camino, anhela casarse con una princesa (o, mejor, con varias) a toda costa y no duda en tratar de conquistar a Damoiselle Gwendoline; por supuesto, eso es antes de conocerla personalmente. Pirlouit es también un tremendo perezoso, a quien seducen la vida fácil y el dormir todo lo que pueda: precisamente, otro de los "vicios" propios de Peyo, que éste no duda en confesar («Yo sería el Pitufo Perezoso si no tuviera que trabajar», diría en 1984). Un célebre y desatinado discurso de Pirlouit sobre el terrible drama de tener que levantarse cada día («¡Eso arruina por completo el placer de irse a acostar!») lo dice todo sobre este aspecto del personaje. Johan ha de despertarlo por la mañana, empleando medios más o menos contundentes. Todo esto no impide que otro de los *running gags* favoritos de Peyo sea el de Pirlouit por la noche, desvelado, que saca a Johan de su profundo sueño.

Pauvre Johan ! C'est sûr qu'elle va l'ensorceler, avec ses doigts crochus et son regard de vipère...
Et moi, qu'est-ce que je vais devenir tout seul dans cette forêt pleine d'envoûtements ?
Ah, Johan, que ne m'as-tu écouté ! Te voilà victime des sortilèges de cette créature, peut-être déjà dévoré par elle...

Pirlouit en 1998.

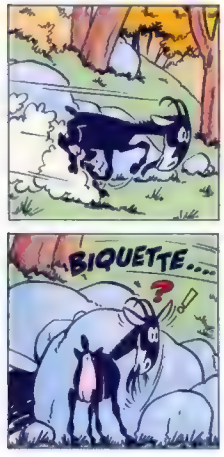
> «Volviendo a Pirlouit, uno podría imaginarse que, si alguien debe de sentirse oprimido entre los muros del Castillo, es este duende saltarín. ¡En absoluto! (...) Contra toda lógica, él aspira, si no a la tranquilidad (con la que también sueña un Haddock), por lo menos a la inmovilidad. (...) Sí, Pirlouit tiene el genio doméstico, y ésta no es la menor de las paradojas en esta serie de aventuras. Desde que nuestros héroes abandonan el Castillo, la energía de Pirlouit se disgrega en facetas y pierde su función motriz, y la iniciativa de la acción retorna a Johan. Es ahí cuando Pirlouit actúa como fuerza de freno» (Groensteen, 1983)

Efectivamente, es precisamente este anhelo de placidez y comodidad, más que la cobardía, lo que motiva que Pirlouit ponga mala cara ante la perspectiva de cualquier nueva aventura. Posiblemente éste sea uno de los tópicos más conocidos de la pareja: Johan se muere por entrar en acción, en tanto que Pirlouit trata de convencerlo por todos los medios de que no lo haga. No pocas veces, sus objeciones son del todo justas: «¡Todo eso ocurrió hace cien años!», «¡Tú no eres San Jorge!», «¡No vayas a romperte estúpidamente una pierna por un sombrero...!» Son asimismo famosas sus protestas, las broncas de órdago que suele echar a su compañero. En *El juramento de los vikingos*, sus improperios y amenazas, que no inmutan a Johan lo más mínimo, motivan en cambio su expulsión del drakkar. Sin embargo, Pirlouit es un personaje noble, un mal carácter con el corazón de oro; y a pesar de lo mucho que gruñe, igualmente herencia probable del capitán Haddock, rara vez ha dejado a Johan solo ante el peligro. Precisamente, las ocasiones en que más se resiste Pirlouit a participar son aquéllas en las que sus intervenciones posteriores resultan más destacadas. Peyo, maestro del *suspense*, se complacía también en dotar a estas escenas de un cierto dramatismo sentimental: Johan, que parte solo en una barquilla, se duele de la deslealtad de su compañero («¡Jamás creí que me abandonaría así! ¡Nunca había hecho eso!»), para venir a llevarse acto seguido un buen susto: Pirlouit, oculto bajo una manta detrás de él, lo conmina bruscamente a remar con más nervio.

Y por supuesto no hay que olvidar que, aunque sea un personaje aparentemente frívolo, Pirlouit tiene también sus pequeñas inquietudes caballerescas. Le cuesta un poco ponerse en marcha; pero, una vez en plena empresa, luchará por una causa justa como el que más. Sólo entonces protagonizará sus grandes momentos de gloria, de lucimiento como héroe en solitario: el duelo de flautas con Torchesac, su lucha con el ogro velludo en el país de los Perezosos y la forma genial en que manipula los sentimientos del Guardián de la Fuente de los Dioses... sin olvidar la determinación con que prefiere arriesgarse a que lo ahorquen antes que entregar Montrésor en manos de los consejeros traidores, o incluso renunciar al Globo del Poder ante la amenaza de perder a Johan. Todo eso, sin menoscabo de la ternura y profunda humanidad del personaje que en "Los ángeles" mecía a un bebé, lloraba por el relato de la muerte de Aldéric en *La rosa de las arenas*, se derrite de emoción ante una escena romántica en cualquier momento y lugar.

3. BIQUETTE

Biquette ("Chivita") es la cabra de Pirlouit, que aparece a su lado ya en *El duende del Bosque de las Rocas* (1954). Es un animal fuerte, veloz, colérico, susceptible, rencoroso y muy apegado a su amo. Aunque su estatus de mascota y el hecho de ser un personaje mudo (Peyo nunca la hizo "hablar" como Milou) le hubiesen augurado un papel bastante secundario, en realidad Biquette tiene su pequeño pero selecto grupo de admiradores... Y de hecho, en algunas encuestas aparece ella como personaje favorito de la serie. La mejor descripción de Biquette la ha hecho, sin duda, el comentarista sueco Anthony Lindholm (desde 1997, en la página web *Johan och Pellevin*): «Gullan [Biquette] es la cabra de Pellevin [Pirlouit] (...) que tanto le sirve de montura como de arma de combate (...). Es realmente una cabra con muchas habilidades: no sólo es capaz de correr tan rápido como cualquier caballo con su jinete, sino incluso derribarlo. (...) Sin embargo, se irrita con facilidad, y cuando lo hace ni siquiera Pellevin escapa a su furia. Pellevin, que supuestamente es un campeón de la lucha, raras veces puede igualarla.»



Primera aparición de Biquette.

El origen de Biquette es bastante claro: se trata de un recuerdo de infancia de Nine. «En casa de mis abuelos en el campo, había dos cabras, una blanca, Blanchette, y la otra castaña, Biquette. Yo le hablaba mucho a Pierre de estas cabras que yo paseaba por todas partes durante las vacaciones...» En efecto, Nine conserva aún una foto en la que aparece ella misma a la edad de tres años, a horcajadas sobre la auténtica Biquette, y que inspiró a Peyo la idea de dotar a Pirlouit de una montura similar. Biquette, en sus comienzos, nos recuerda ligeramente a algunos de los primeros *cartoons* de Walt Disney, sobre todo a Horace Horsecollar o a Clarabella Cow. Su color negro no se sabe si se debe a estos personajes o, como ya se dijo, al caballo de Fantasio en *Los sombreros negros*... Físicamente, Biquette también conoce una evolución: al principio era más grande, con el hocico abombado, la perilla negra, las patas muy largas y una cierta desproporción entre los cuartos traseros y los delanteros. Peyo, que reconocía su dificultad a la hora de dibujar animales, recuerda haber sentido una gran frustración ya que, por más que lo intentaba, no era capaz de plasmar a Biquette exactamente como la veía en su imaginación. Roba recuerda: «¡Tenía siempre unos problemas enormes con su cabra Biquette! Y creo que nunca llegó a hacerla tal como quería» (citado por Dayez en 2003). Será Franquin, como de costumbre, quien le ayude en estos intentos.

Biquette en versión de Maury.

Feroz antagonista de Johan en su primera aventura, la cabra pronto se reconcilia con él y llega a cobrarle gran afecto. Su debilidad son las coles y no tolera el menor insulto, mucho menos las amenazas a su amo. En *La guerra de las Siete Fuentes* se enamora Biquette, pero su pretendiente / chivo es mantenido a raya por Pirlouit. En *El sortilegio de Maltrochu*, en cambio, es Biquette la que parece ver con malos ojos las atenciones que Geneviéve prodiga a su amo... Lo cierto es que, de no ser por Biquette, muchas aventuras no hubiesen llegado jamás a buen final. Incluso en *El bosque de los Unicornios*, Johan recupera el rastro de Pirlouit gracias a los excrementos de su cabra. Alguien tendría que pedir a Juillard una explicación sobre la extraña longevidad de las dos monturas de los héroes, por cierto.

De la mano de Alain Maury, Biquette conocerá un protagonismo especial: su gestualidad se enriquece, permanece más atenta a las conversaciones, incluso se ríe de las pifias de Pirlouit o se ofende cuando éste la acusa injustamente en *La noche de los brujos*. Su presencia en esta aventura es uno de los motivos de que tomen a Pirlouit por un ser satánico. Sólo hay que reprochar a Maury que, al igual que hace con el caballo de Johan, no respete los movimientos adecuados de las patas del animal cuando galopa, o que haya sustituido sus ubres por unas que más bien parecen de vaca.

4. EL REY

Durante su trabajo como colorista en la C.B.A., Peyo ya había diseñado a un pequeño rey, personaje que no podía faltar en cualquier elenco medieval. Pero no es hasta el tercer gag de "Johan" en *La Dernière Heure* (12 de septiembre de 1946) que aparece un anciano calvo y de barba blanca, vestido con un manto orlado de armiño y una diminuta corona de tres puntas en la cabeza. Aún no se especifica que sea un rey, pero en esencia allí estaba el bosquejo, bastante completo, del futuro monarca de la serie. Durante todo el año siguiente, 1947, el nuevo personaje se hace fijo en las historietas de "Johan". Las diferencias con el actual Rey son las siguientes: un cinturón y, a veces, grandes botones sobre el manto, cuyo armiño no es blanco sino que presenta unas características pintas. La cintura implantada demasiado baja, con desproporción notable entre torso y abdomen. En algunas historias adelgaza sensiblemente, en otras se engrosa su figura. La nariz es más pequeña y, como en todos los personajes de esta etapa, su aspecto de *cartoon* es bastante acusado.

SIRE, POUR S'ASSURER LA VICTOIRE, CE CHIEN A SABOTÉ MES ARMES! MAIS J'EN FUS AVERTI ET PUS CHANGER DE LANCE!
TRAÎTRE!.. FÉLON! JE TE CHASSE À JAMAIS DE MON ROYAUME!

Primera aparición del rey.

A este personaje se le conoce como Señor de Hauvon. Tiene una hija, la princesa Isabelle, y también un hermano que gobierna otro feudo vecino. Más adelante, en 1952 (*Le Soir*), el Rey adquiere el que será su aspecto definitivo, con mínimas variaciones: aún luce manchas en el armiño y la forma de su cabeza es más redondeada que en el modelo posterior. Pequeña la nariz y un dibujo bastante realista, se le conoce ahora como "El buen rey Hauvon", aunque nunca más se mencionará el nombre del país sobre el que reina.

En este mismo año, 1952, Dupuis empieza a publicar la serie: el Rey ya no tendrá nombre propio y tampoco ninguna hija, pero sí una linda y rubia sobrina llamada Anne. También se mencionan sus sobrinos y varios primos, entre ellos el príncipe Wladyslaw XXVII, que gobierna el reino imaginario de la Mazovie-Podlachie. No se le conocen esposa ni hijos. De hecho, a su muerte sin heredero será Johan quien asuma la dirección del reino por decisión de los pares.

Durante la etapa clásica de la serie, el Rey pierde su aspecto realista para caricaturizarse un poco. Le crece la nariz, su rostro adquiere forma de pera, las cejas se le pueblan y engorda sensiblemente. Igual evolución que sus rasgos parece seguir su carácter. El Rey de principios de la saga era más bien fuerte, enérgico y decidido: no duda, por ejemplo, en arrojar al mismo Johan al calabozo con vistas a aplicar una solución salomónica en un juicio. Sin embargo, poco a poco se irá reblandeciendo, acaramelándose un poco. Sobre todo a partir de *El País Maldito*, álbum en el que su participación fue muy criticada: Peyo sacrifica aquí a su personaje, convirtiéndolo en un viejo pusilánime, cargante y ridículo, a fin de lograr mayor comicidad. El Rey, en efecto, no se recupera de este papel y en álbumes posteriores repetirá el modelo: es incapaz de contener las lágrimas ante la actuación del falsario de Pirlouit, cuenta batallas interminables con las que todos bostezan y se embriaga estúpidamente en *La horda del cuervo*, poniendo su reino a disposición del enemigo. Se conoce que ha envejecido un poco desde las primeras historias: no volverá a repetir las gloriosas cabalgadas de *El duende del Bosque de las Rocas* o de *El Señor de Montrésor*, ni mucho menos las de su azarosa juventud en las Cruzadas, pues el lumbago se lo impide por completo. Se deja regañar dócilmente por Pirlouit, y hasta por Johan, en *El País Maldito*, aunque de vez en cuando aún saca el genio ante ambos, sobre todo cuando se menciona el tema de su edad.

Mwouais! Et le résultat de cette nouvelle manie, c'est qu'il a rendu malades tous les chevaux des écuries, il a empesté le château avec des vapeurs de soufre et il a fait sauter le vitrail de la chapelle!... Qu'est-ce qu'il prépare en ce moment ?
Je ne sais pas! Il m'a dit, hier, qu'il allait réaliser un prodige dont on parlerait longtemps!
Eh bien, réagissons-nous!

El rey en el último episodio dibujado por Peyo.

De todos modos, el Rey ("el Buen Viejo Rey", como se le conoce normalmente) sigue siendo una figura decididamente positiva, paternal, bondadosa y amante de su pueblo («¡Quiero que mis gentes vivan en paz y seguridad!», «¡El lugar de un rey está a la cabeza de su tropa!...»). A lo largo de la serie desarrolla un evidente antagonismo con Pirlouit, con quien forma, en cierta manera, pareja cómica. Es precisamente el Rey la víctima de algunas de las meteduras de pata más memorables de su bufón, como en el caso de la corona convertida en plomo. El Senescal, en *Los trovadores de Roc-á-Pic*, hace a Pirlouit un comentario sugestivo: «Pero, vista la benevolencia que demuestra hacia vos el Señor Rey, benevolencia que por cierto no puedo comprender...» Pirlouit, por otra parte, critica continuamente los defectos del Rey, mas no duda en correr en su auxilio desde que lo sabe asediado por los bárbaros («¡Ah, cómo temo por ese pobre Rey...!»).

Con Johan, el Rey mantiene una relación algo más seria y adulta, casi de igual a igual, aunque a veces llega a indignarse también con él y a hacerle reproches. Pero, normalmente, le brinda toda su confianza. Eso a pesar de que también en alguna ocasión se ha permitido Johan desobedecerle y actuar a sus espaldas, como en el tercer episodio de la serie. De todas formas, lo normal entre ellos es aliarse para hacer causa común frente a la música de Pirlouit, un tópico general que se repite casi en cada álbum.

5. HOMNIBUS

El Encantador Homnibus apareció en *La piedra de luna* (1955) y es uno de los personajes más conocidos de la serie. En general, se relaciona su figura con la de los Pitufos, ya que en *La flauta de los seis pitufos* es él el que revela su existencia a Johan y a Pirlouit, enviándolos por medios mágicos al País Maldito. En álbumes posteriores, Homnibus seguirá jugando este rol de mediador entre los Pitufos y sus amigos humanos de diferentes maneras: la videncia, las cigüeñas mensajeras.

En toda serie medieval que se precie debe haber un sabio hechicero que, por medio de sus poderes y sus conocimientos, ayude al héroe a desempeñar su misión. Peyo, en cambio, invierte los papeles: será Homnibus el que reciba la ayuda de Johan y Pirlouit en su primera aventura juntos. Desde ese momento los tres se harán amigos, y se prestarán consejo y auxilio una y otra vez. El diseño de Homnibus es bastante convencional: alto y flaco, con una larga barba blanca y ropajes holgados de color azul. Tiene algo de Merlín, de Gandalf y de Panoramix. Sólo se echa de menos el sombrero picudo adornado con estrellas: en su lugar, Homnibus luce un gorrito ceñido. En las primeras historietas su altura era excepcional, lo cual hacía al personaje bastante difícil de encuadrar; posteriormente, se achatará un poco. Desaparece la orla de sus mangas y los cabellos sobre sus orejas se vuelven menos hirsutos, pero en esencia es un personaje que no cambia demasiado.

Primera aparición de Homnibus.

Si exceptuamos su primera aparición, en la que por haber recibido un golpe en la cabeza se mostraba sumamente colérico y variable, Homnibus es un personaje simpático, bienhechor y digno de respeto. Olivier mismo lo describe como «hombre dulce y pacífico». Su perfil es como el de la mayoría de los magos de las historias clásicas: vive en su propio mundo, recluido en una vieja mansión en Blanc-Caillou ("Pedrusco-Blanco"), algún punto entre las aldeas de Villers y Abelagot. Tiene su laboratorio de alquimia en lo alto de una ruinosa torre, y su vida transcurre apaciblemente entre fórmulas y grimorios. Domina todas las ciencias y artes mágicas; y salvo las visitas periódicas de Johan, Pirlouit y el Gran Pitufo (aparte de los consabidos aquelarres), no parece tener más contacto con el resto del mundo: es su fiel criado Olivier el que se encarga de abastecerlo de lo necesario, traerle noticias y realizar por él todo tipo de gestiones.

Parece ser, entre sus colegas brujos, un hombre con cierta ascendencia, ya que es él el encargado de custodiar uno de los tres elementos del Globo del Poder. Sin embargo no es ni mucho menos el mejor: debe recurrir al Gran Pitufo para encontrar el antídoto al sortilegio de Maltrochu. Y aunque ha amenazado alguna vez a Pirlouit con convertirlo en sapo, su magia no parece ser capaz de protegerlo de los fieros bárbaros que arrasan su morada: serán sus fieles amigos los que sean convocados en su ayuda. Igualmente, su magia no lo libra de la fatiga, la falta de concentración o la fiebre producida por un mal catarro. Parlotea sobre sus muchos achaques como un anciano cualquiera, si bien Convard lo dota de una extraordinaria longevidad: en *El bosque de los Unicornios*, Johan le atribuye unos ciento veinte años. Eso sí; en este libro, su mente ya no es ni mucho menos la que fue. Apenas reconoce a sus amigos, se olvida absolutamente de todo y pasa su tiempo experimentando con recetas de compota, o bien componiendo versos que, por lo menos para Johan, no tienen el menor sentido.

6. EL CONDE DE TRÉVILLE

Este personaje, aunque muy popular entre algunos amantes de la serie, sólo ha figurado hasta el momento en tres episodios. Es también uno de los más antiguos. El Conde de Tréville aparece en *El castigo de Basenhau* (1952) como coprotagonista al lado de Johan: mientras el muchacho se encarga de espiar con astucia al enemigo, el Conde se luce en épicas batallas y en el torneo que abre la historia. Desde el primer momento se establece, entre Johan y él, una especial simpatía, que se conservará intacta en todos los episodios en los que coinciden. Al lado del adolescente Johan, el Conde es un adulto fuerte, valiente, generoso y seguro de sí mismo, una figura positiva y paternal: dado que Peyo perdió a su padre de forma prematura, tal vez no pudo evitar reflejar en este personaje algo de lo que de él recordaba. El dibujo del Conde en *El castigo de Basenhau* es aún defectuoso, y Peyo lo retocará en *La piedra de luna* (1955) afinando su cuello, dándole más elegancia a sus ropajes y dotándolo de una melena rubia en lugar de los cortos cabellos de la primera historia. Modifica, también, la excesiva prominencia de sus orejas y el ángulo acusado de la barbilla: en *La flecha negra* (1957) el Conde muestra un aspecto mucho más suave y redondeado, orientado ya hacia lo caricaturesco.

VOUS ÊTIEZ TROP FORT POUR LUI, ET IL S'EST ARRANGÉ POUR QU'AU MOINDRE CHOC, VOTRE LANCE SE ROMPE!
JOHAN, NE DIS RIEN DE TOUT CECI! JE ME CHARGE DE DONNER UNE LEÇON À CE TRAÎTRE!

Primera aparición de Tréville.

El veloz corcel con pintas que pertenecía al Conde en *El castigo de Basenhau* es el mismo que montará Johan a lo largo de toda la serie, posiblemente un regalo suyo. Ya en su primera aventura juntos, Johan lo admiraba profundamente como estrella de los torneos: su apodo era nada menos que "El Invencible". Por su parte el Conde acoge las confidencias de Johan, a quien el Rey no quiere escuchar, y no puede menos que reconocer su admiración por él («¡Valeroso muchacho! ¿Volveremos a verlo de nuevo...?»). Más tarde, cuando lo sabe en peligro, corre en su rescate: este rol de protector de Johan lo desempeñará el Conde absolutamente en todas sus apariciones, incluso evitando que el impulsivo joven se lance de cabeza al río para salvar la vida de Boustroux.

Me...Messire de Tréville !?!
Johan ! Quelle est cette mauvaise plaisanterie ?
Heu... je...excusez-moi, mais je vous avais pris pour Pirlouit !... C'est que...vous êtes dans son lit !...
QUOI ?... Mais...mais c'est vrai !... Qu'est-ce que je fais ici, moi ??

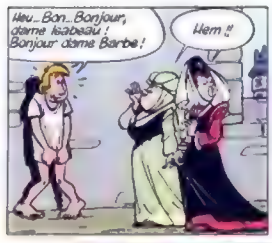
El conde en *La flecha negra*.

En *La flecha negra*, el Conde demuestra que también tiene sentido del humor, interaccionando socarronamente con Pirlouit a propósito de sus crisis de sonambulismo y la broma magistral que éste ha preparado para Johan y él al principio de la historia. Y, en correspondencia sin duda por todas las molestias que se tomaba el Conde cada vez que partía a rescatar a ambos, Johan y Pirlouit acuden fielmente a salvarle la vida a su vez, de nuevo en medio de la refriega de un torneo.

No volveremos a verlo más, salvo por una fugaz aparición en el Calendario de Navidad 1967 de *Le Journal de Spirou*, como parte integrante del séquito que, encabezado por Johan y Pirlouit, se dirige a la capilla del Castillo. Es una imagen interesante, pues nos muestra cuál hubiese sido la evolución gráfica del personaje en posteriores etapas: caricaturizado al máximo, con apenas tres cabezas de alto (en lugar de las cinco y media de su debut), miembros mucho más finos, manos y pies grandes y el torso reducido a su mínima expresión.

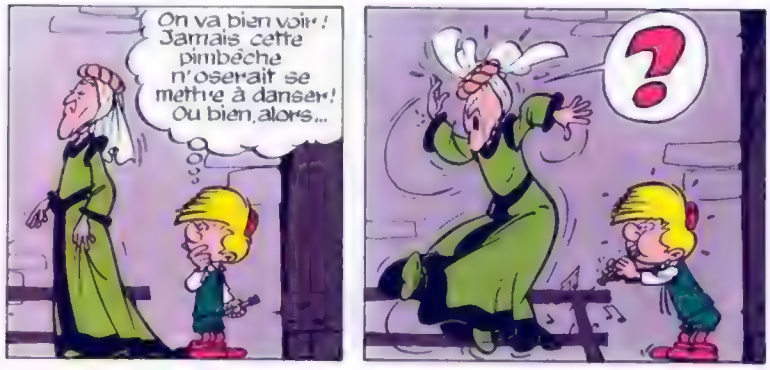
7. DAME BARBE

Este personaje aparece por primera vez en 1957, en el relato *La flecha negra*. Aquí, su aspecto es completamente distinto del definitivo y su actuación se reduce a una sola viñeta. En 1957, Dame Barbe era menos huesuda y flaca, y su ropaje era de color negro. El sombrero alto y troncocónico, y una compleja toca que le cubría más el cuello. Su papel, desde el principio, sirve meramente para desaprobar todo lo que de grosero o escandaloso haya en el Castillo: en este caso, el Conde de Tréville en paños menores. Él mismo la describe bastante acertadamente como «una de las comadres más grandes del Castillo». No será hasta 1958, en *La flauta de los seis pitufos*, que Dame Barbe se propulse a la fama convirtiéndose en uno de los personajes más conocidos de la serie. Su personalidad desde este momento quedará del todo definida: «una solterona cascarrabias que mira a Pirlouit por encima del hombro», según su propio creador. Y es aquí cuando se fija su aspecto, adquiriendo las características que todos conocemos: el traje verde con ribetes negros, el aspecto general de palo de escoba, la exagerada prominencia de mentón y pómulos (la verruga en la mejilla no aparece más que en el filme de animación), el ceño eternamente fruncido y la mueca de desagrado. También su nariz, que en 1958 era corta y ganchuda, va creciendo y cambiando de forma: Alain Maury la alargará de forma ostentosa, buscando la mayor comicidad del personaje.



Primera aparición de Barbe.

La Dame Barbe de 1958 mide cuatro cabezas. Al igual que el resto de personajes de la serie, disminuirá algo según pasan los años. Sus gags, salvo alguna excepción, son mayormente visuales: Dame Barbe habla más bien poco, y cuando lo hace es sólo para quejarse. Ridículamente digna, cursi y melindrosa, come a pequeños mordisquitos, estirando el dedo meñique y acudirá a la Misa del Gallo en 1967 con devotísima actitud. Puesto que es un personaje completamente plano, sin vueltas de carácter, sus gestos lo dicen todo: no es preciso añadir más.



La señora Barbe en *La flauta de los seis pitufos.*

Su rol, parecido al del Senescal, es mayormente de oposición con Pirlouit, y sus momentos más celebrados son aquéllos en los que éste la hace bailar frenéticamente, muy en contra de sus deseos. Por supuesto, Dame Barbe se constituye en víctima ideal para sus travesuras, tanto de forma deliberada (*La flauta de los seis pitufos*) como accidental (*El País Maldito*). Sólo en una ocasión vemos cómo se dulcifica su gesto, en un relato corto publicado en 1964: aquí, Pirlouit ha hecho propósito de enmienda y se convierte, por un día, en el más amable y cortés de los caballeros, siendo premiadas sus zalamerías con una mirada amorosa de la vieja dama. Maury sacará gran partido de ella, considerándola una de las mejores bazas de la serie: en *Los trovadores de Roc-à-Pic* la vemos algo embriagada, un apunte interesante sobre el personaje... Y, por supuesto, su momento de mayor felicidad es cuando contempla la marcha de Pirlouit en *La horda del cuervo*.

De entre los personajes fijos de Peyo es una de las pocas mujeres. Representa a una moral anquilosada que choca continuamente con la mentalidad infantil, alegre e iconoclasta de Pirlouit, el cual se divierte bastante a costa de la vieja dama. El propio Peyo lo hace, cuando insiste en que sus pasos de danza en la película de Belvisión deben ponerla absolutamente en ridículo obligándola a levantarse la falda en una especie de can-can desmadejado. Por su parte, Henri Seroka tampoco pudo resistir la tentación de arremeter sin piedad contra ella: la canción que le dedica en su disco se llama, precisamente, "Con Dame Barbe en los talones".

8. EL SENESCAL

El Senescal aparece en 1958, en el álbum *La flauta de los seis pitufos*. Anteriormente había dibujado Peyo a otros dos senescales distintos, uno en 1954 (*El duende del Bosque de las Rocas*), completamente calvo, y otro en 1956 (*Sortilegios en el Castillo*), anciano y barbudo esta vez.

El Senescal definitivo será gordo, medio calvo, de aspecto tal vez inspirado en la figura de Benjamin Franklin, vestido de negro y con un característico collar de placas en torno al cuello. Dio el salto a la fama el día que Pirlouit lo hizo bailar como un loco al son de su flauta... para indignarse después con él. Desde ese momento, su presencia en el Castillo Real es una constante: se supone que se trata de la figura de mayor autoridad después del monarca, intendente del Castillo y consejero de alto rango.

Primera aparición del senescal.

Al igual que ocurre con el resto del elenco de la serie, su aspecto se irá achatando y caricaturizando a lo largo de la misma: le crece algo la nariz, aunque en realidad jamás cambiará demasiado de apariencia. Peyo confirma su aprecio por la figura del Senescal: en *El País Maldito* es él quien abre la historia, a la cabeza de los dignatarios de palacio. Muestra su gran preocupación por la melancolía del Rey para, a continuación, echarle una buena bronca a Johan. Desde este momento su posición está bien clara: no es tan antagónica con respecto a los jóvenes héroes como la de Dame Barbe, pero sí que se sitúa del lado de la prudencia y dignidad de los adultos, los convencionalismos sociales, la autoridad y la sensatez.

El Senescal suele flanquear el trono o pasear al lado del Rey, comentando con él las cuestiones de gobierno y desaprobando cualquier novedad sospechosa de ser demasiado fantástica. Es él quien permanece a su lado en *La horda del cuervo* y quien torea a Pirlouit con cierta picaresca en *Los trovadores de Roc-à-Pic* a propósito de los escudos que éste le solicita. Su rol no es demasiado determinante, pero es uno de los que amueblan ya el decorado de la serie y sin duda que lo echaríamos mucho de menos si no estuviera. Convard respeta su figura (extremadamente longeva) en *El bosque de los Unicornios* y lo presenta jugando al ajedrez plácidamente con un ya anciano Johan o dando cabezadas junto al fuego, al arrullo de una canción de Pirlouit. Sin duda que ha terminado acercándose un poco a los dos camaradas de aventuras con el paso del tiempo.

9. LA VIEJA RACHEL

Aunque sólo figura en tres álbumes (no contamos la mención que de ella hace Johan en *El País Maldito*), la figura de Rachel es una de las más interesantes de la serie. La vieja Rachel aparece por primera vez en 1953, en el segundo episodio de la saga. Es pues, con Johan, el Rey y De Tréville, uno de los personajes más antiguos. Su dibujo en un primer momento es inseguro, excesivamente alargado y algo impreciso, tal y como corresponde a la madurez del dibujante en ese momento; pero ya presenta todos los detalles característicos que identificarán al personaje: las ropas raídas de color negro, el acusado mentón, los aretes en las orejas y el moño mal recogido.

HEM! OUI, JE PEUX FAIRE QUELQUE CHOSE JE CROIS, SI LE POISON QU'IL A ABSORBÉ N'EST PAS TROP RAPIDE! MAIS HE!HE! QUE M'APPORTES-TU EN ÉCHANGE?

Primera aparición de Rachel.

La verruga del mentón desaparece pronto, la cabeza adquiere otra forma más redondeada y su talla se reduce sensiblemente, de seis a cuatro cabezas. Las mangas de su traje se igualarán. Cuando Rachel hace su segunda aparición en 1959 (*La guerra de las Siete Fuentes*), es ya un personaje con la marca de la casa Dupuis, bastante diferente a lo que fue en sus orígenes. Pero, en cuestión de carácter espinoso, no parece haber cambiado en lo más mínimo.

Dayez, en 2003, le dedica sus buenos párrafos: «[En cuanto a] los personajes secundarios mejor trazados (...) pensamos también en la bruja Rachel, cuya reputación de cascarrabias esconde una verdadera generosidad... Con este personaje, Peyo ha mostrado una aptitud muy personal para darle la vuelta a los clichés más establecidos. A primera vista, la vieja Rachel (...) parece salida de un cuento maléfico, pero el dibujante se sirve (...) de esta imagen de Épinal para crear la sorpresa: Rachel es una bruja, cierto, pero usará sus poderes para salvar la vida del caballero Hugues, envenenado por sus enemigos. La aparición de Rachel no dura más que cinco planchas, mas esto será suficiente para imponer su silueta. Peyo no la olvidará, ya que la volverá a utilizar seis años más tarde».

Rachel, entre los comensales.

Aunque Rachel es capaz de atemorizar hasta al impávido Johan, al final ambos se harán amigos y aliados. En la escena de banquete que cierra *El amo de Roucybeuf* puede vérsela claramente, así como entre la turba de hechiceros y magos de *La noche de los brujos*.

Rachel vive en el feudo de Roucybeuf, en donde tiene su cabaña oculta en el bosque. Proscrita en un primer momento y temida por todos, en cierta manera es "rehabilitada" por Johan. En compensación sin duda, ayudará a éste en su búsqueda de las Siete Fuentes, y logrará salvar a Pirlouit de un ataque de risa demencial. Entre Rachel y Pirlouit se establece, en muy pocas viñetas, una relación de cierto antagonismo: Pirlouit no sólo se bebe su *Vino Maravilloso*, sino que la hace bailar a traición con la flauta mágica... de la cual intentará incautarse una vez más.

Al igual que Homnibus, Rachel se relaciona amistosamente con los Pitufos: el Gran Pitufo la llama "la Buena Rachel" y hasta le ha prestado la flauta mágica. Heredera de los poderes de la vieja bruja Sara, desde un primer momento se sabe que Rachel tiene cierta afición a experimentar con fórmulas de licores, unos más peligrosos que otros. Por último, habría que imputarle también una gran dosis de despiste, si tenemos en cuenta el lío en el que mete al pobre Johan al confundir el vino de la risa con el del llanto, agravando así la tristeza del viejo Rey.

10. OLIVIER

Primera aparición de Olivier.

Olivier es el fiel servidor del Encantador Homnibus, que igual realiza las faenas domésticas que se recorre medio mundo para encontrar el ingrediente de una poción. Su debut en la serie se remonta a 1955 (*La piedra de luna*), figurando ya desde la primera plancha. No volverá a repetir el papel destacado, casi de protagonista, que tuvo en esta historia: en álbumes posteriores su rol es exclusivamente secundario y con tintes cómicos, sobre todo en *El sortilegio de Maltrochu*. En su primera aparición, Olivier está diseñado como un personaje serio y dramático, de cinco cabezas de proporción. Apenas tiene detalles caricaturescos, salvo la pronunciada nariz con una gran fosa nasal. El cabello rojizo con corte característico de la época se mantendrá a lo largo de la serie, no así sus proporciones ni su aspecto: en *La flauta de los seis pitufos* mengua un poco, y se remarcarán tanto su condición de criado como su cobardía. En *El País Maldito* ha engordado sensiblemente, y sólo estará a cargo de un gag visual. En *El sortilegio de Maltrochu* de nuevo vuelve a adelgazar, sus proporciones pasan a ser de tres cabezas y media, sus rasgos se caricaturizan extraordinariamente y adquiere cierta prestancia como personaje cómico. La fosa nasal no se remarca tanto, y su cabeza se vuelve voluminosa.

Olivier en *El sortilegio de Maltrochu.*

Alain Maury volverá a alargar la figura de Olivier, a la vez que engrosa un poco más su nariz y lo dota de algún protagonismo en las historias en las que interviene. Se trata, por cierto, de uno de los primeros personajes de la saga que Maury aprendió a dibujar: Olivier es, junto con Homnibus, uno de los protagonistas humanos de *El pitufo financiero*. La prueba de fuego de Maury, antes de que Peyo se decidiera a poner en sus manos la tremenda responsabilidad de continuar por él su serie fetiche.

Psicológicamente, Olivier es un personaje bastante sencillo. Huye de los problemas como de la peste, es simpático con los Pitufos, siempre aparece con un paño de cocina entre las manos o un cesto lleno de viandas, de vuelta del mercado. A pesar de que Johan le salvó, en su día, la vida, no interacciona en absoluto con él salvo para pedirle auxilio en caso de apuro. Su presencia en la serie está ligada a la de su amo, Homnibus, al que acompaña fielmente incluso en *El bosque de los Unicornios*: imagen singular de un Olivier maduro que, ya superada su fase de criado, experimenta por su cuenta en el laboratorio de la torre, con sus lentes de pinza sobre la nariz y aparentemente despreocupado de los jugueteos frutales del senil Homnibus.

11. GUILLAUME

Guillaume es uno de los villanos más antiguos de la serie, y le cabe el honor de ser el único que ha intervenido dos veces. Debuta en el primer capítulo de "Johan" en su tramo en Dupuis (1952) y, como su segunda aparición tiene lugar apenas dos años más tarde, estilísticamente cambia más bien poco. Según parece, su recurrencia se debe al hecho de que Peyo concibió los primeros episodios más bien como una saga, en la que se daba mucho valor al elemento realista y los reencuentros entre sus héroes: Johan va creciendo, reaparece De Tréville, se mencionan personajes de anteriores aventuras. Pero este personaje de Guillaume resulta problemático, tanto desde el punto de vista gráfico como el psicológico.

Primera aparición de Guillaume.

Diseñado en un principio más flaco y con menos cabello, el principal problema de Guillaume es el de sus ojos, que mantiene cerrados todo el tiempo. Esto se hace a fin de recalcar su sordidez y sus malas intenciones, pero a la larga es limitador para el personaje: en una sola viñeta, Guillaume impresiona; ¡en dos o más, ya comienza a parecer ridículo! Por otra parte, su físico alargado resulta también muy difícil de animar. Desde el punto de vista del carácter, Guillaume resulta siniestro por su gran astucia, y sobre todo por el uso retorcido que hace de la misma, aliándose con amos malvados y poderosos, aunque siempre algo cortos de mollera, que quieren derrocar al Rey. En ciertos aspectos, la figura de Guillaume junto a su amo de turno recuerda, un poco, a la de un pájaro guía sobre la cabeza de su elefante, y de hecho el aspecto de Guillaume parece basado en el de un ave, con el sombrero picudo y la capa que se asemeja a un par de alas caídas. Al final, Peyo se cansa del personaje y lo elimina, haciéndolo encerrar en los calabozos del Rey. Lo que no quita para que, tal vez en un futuro, seamos testigos de una nueva aparición.

Je t'ai déjà dit cent fois de ne pas te sauver! Tu es un vilain! Tu seras privé de miel! Na!
Ouf!... C'est l'ours d'une troupe de saltimbanques qui vient d'arriver au château! Il s'était échappé!
Comment? C'est... C'est un vrai?!!...

Primera aparición de Martin y Rigobert.

12. EL OSO MARTIN Y RIGOBERT

Esta pareja protagoniza algunos *gags* muy celebrados en el álbum *El País Maldito* y, aunque pertenecen a una numerosa *troupe* de saltimbanquis, sólo ellos dieron el salto a la fama: en efecto, será raro volver a ver una escena de feria, de mercado o de banquete, en la que no aparezcan ambos hábilmente disimulados entre el gentío. Incluso en 1975, en el filme de animación, Peyo los hará actuar ante los villanos que celebran sus fiestas. Martin es un oso pardo gigantesco, amaestrado por el domador Rigobert pero con cierta tendencia a escaparse. En cuanto a su amo, es un hombre barbudo, pelirrojo y ataviado con ropas circenses de alegres colores.

A pesar del tiempo transcurrido desde el último álbum de Johan y Pirlouit dibujado por Peyo (más de veinte años), Alain Maury no olvida a la pareja y los recuperará justo en la primera viñeta de *Los trovadores de Roc-à-Pic*. Copia, asimismo, algunos otros personajes y detalles de anteriores aventuras: el funambulista, la cucaña... sin olvidar a esa misteriosa ancianita que se pasea por todas las historias con un cesto en el brazo y dirigiendo una fila de gansos con una rama. Igual que Peyo, Maury es consciente de la importancia de estos pequeños "guiños" al lector que, a la vez que promueven su complicidad, dotan a toda la saga de una mayor conexión: algo así como el hilo oculto de un collar que mantiene unidas las cuentas.

BENOIT BRISEFER. UNA OBRA GENIAL DE PEYO
DAFNE RUIZ

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 8, 11-VIII-2011

BENOÎT BRISEFER
UNA OBRA GENIAL DE PEYO

Benoît Brisefer **fue una de las cuatro series mayores de Peyo, junto con *Johan y Pirlouit*, *Poussy* y *Los Pitufos*, y la última en idearse y ponerse en funcionamiento. Eso no le ha impedido ser una de las más populares hasta el día de hoy, en que siguen dibujándose y editándose álbumes nuevos. Pueden contarse trece títulos en su haber, por lo menos hasta la fecha de elaboración de este estudio en 2006; sin duda, el hecho de que en esta serie hayan intervenido un buen número de magníficos artistas gráficos como Will, Walthéry, Albert Blesteau o Pascal Garray (y no sólo como asistentes o entintadores auxiliares), ha contribuido mucho a su éxito. En nuestro país, las primeras aventuras de Benoît Brisefer han sido publicadas en varias ocasiones, variando el nombre del protagonista según la casa editorial encargada de la publicación: "Benito Sansón" (Sepp-Mundis y Argos Juvenil), "Valentín Acero" (Casals), "Pachín" (Bruguera), etc.**

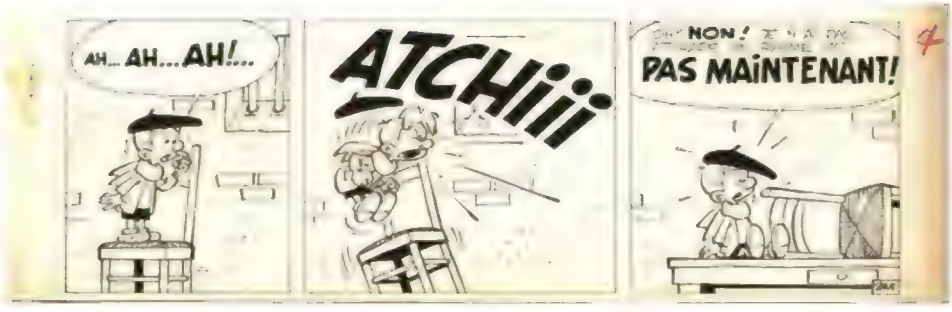
Primeros diseños del personaje, de 1960.

Al contrario que el resto de sus otras series, Peyo concibe ésta con la idea de dejarla en manos de otros dibujantes; si al principio es él quien anima los personajes principales, otros serán los que se encarguen del decorado. Algunos, como Will, trabajan en su propia casa, lo que evita la supervisión constante de Peyo sobre el trabajo diario: Peyo se limita a esbozar lo que quiere y a irlo a recoger después, proporcionando así al artista un enorme margen de independencia sobre su obra (lo cual se detecta de forma inmediata al hojear un relato de Benoît Brisefer). Y sorprendentemente, a partir de la primera aparición en libro de *Los doce trabajos de Benoît Brisefer*, dichos artistas serán autorizados por Peyo a firmar junto con él, práctica ésta que Peyo desaprobaba al considerar que su nombre ya funcionaba como una especie de "marca". Si bien Peyo inicia esta serie con cierta desgana, pronto se entusiasma con el personaje y desea entregarse más a él, pero no tiene apenas tiempo que dedicarle: *Los Pitufos*, con su tremenda secuela de pedidos publicitarios, absorben todo su tiempo y sus energías. Con el tiempo, Peyo delegará por completo en Walthéry para que se ocupe de *Benoît Brisefer*; hoy en día es Pascal Garray quien firma la parte gráfica de los nuevos álbumes.

Pero, ¿cómo vino a aparecer Benoît en la galería de personajes de Peyo? La cosa fue así: a principios del año 1960, Charles Dupuis había pedido a Peyo que traspasase a *Le Journal de Spirou* la serie *Poussy*, que continuaba apareciendo en *Le Soir*. A fin de no dejar al periódico desprovisto, Peyo decide reemplazar al gato por otro personaje. Con la ayuda de Franquin, inventa a un niñito muy dulce, educado y gentil, pero dotado de una fuerza hercúlea que no siempre puede controlar. Una vez más, Peyo se divierte invirtiendo los clichés. A este niño se le bautiza en un primer momento como "François Lebaucu", luego pasará a llamarse Benoît Brisefer. También se esboza desde el principio lo que será su eterno punto débil, esto es, el resfriado que lo deja sin fuerzas igual que la kryptonita hace con Superman. En palabras del propio Peyo:

«Lo que me molestaba de Superman era la ausencia de sorpresa: se refugiaba en una cabina telefónica, se ponía su traje y, hop, se volvía muy fuerte, y ningún obstáculo podía detenerle ya. ¡Siempre se sabía que iba a ganar, ya que era Superman! Cuando imaginé a Benoît, pensé rápido en dotarle de un talón de Aquiles: cuando se resfría, pierde toda su fuerza. A partir de ahí, el lector está siempre temeroso de que Benoît se resfríe» (Peyo, citado por Dayez en 2003).

De hecho, esta vulnerabilidad de Benoît será explotada como un gag en alguna historia: los malandrines de *El fetiche*, sabedores de la tara, tratan a toda costa de provocarle un catarro al niño y el humor brota de la variedad de medios que emplean para ello. También se complace Peyo en sugerir las explicaciones más imaginativas para justificar el resfriado de turno: la humedad de una mazmorra, la brisa marina, una mojadura accidental, etc.



El talón de Aquiles del personaje es el resfrío.

Aunque Benoît Brisefer fue creado para *Le Soir*, nunca llegará a debutar en este diario: Charles Dupuis, al oír hablar a un entusiasmado Franquin sobre el nuevo personaje, telefonea inmediatamente a Peyo: «¡Deja a *Poussy*, es a ese Benoît al que quiero!».

Una vez establecido el punto de partida, la serie arranca con la ayuda de Will, que desde un primer momento viene a hacer los decorados. Will es un magnífico dibujante de escenarios, que se deleita dibujando edificios modernos y paisajes urbanos muy detallados, fuentes adornadas con esculturas y coches de último modelo. Peyo no tiene tiempo ni deseos de encargarse él mismo de esta tarea, pero en un primer momento dibuja alguna viñeta completa, aunque nunca llegará a constar en la publicación definitiva. Y es que el autor se reserva con gusto para *Johan y Pirlouit* y los decorados contemporáneos no lo motivan precisamente a coger el lápiz.

Los textos de *Benoît Brisefer* se rotulan siempre en mayúsculas, utilizándose igualmente las mayúsculas en cursiva para el contenido de las cartelas. Y, también contrariamente a *Johan y Pirlouit*, vemos que *Benoît Brisefer*, aparte de los sucesivos cambios de dibujante y de la inclusión progresiva de personajes secundarios que se irán quedando en la serie, como el señor Dussiflard o Serge Vladlavodka, apenas sufre variaciones. En el plano físico, Peyo ha creado a su protagonista en un momento en que su estilo de dibujo era ya muy concreto y cerrado, por no decir opresivo («Peyo había puesto a punto su dibujo, que es fantástico, pero no podía salir de allí», nos cuenta Roba, citado por Dayez en 2003), motivo por el cual Benoît no evoluciona gráficamente: acaso Peyo no podría hacerlo distinto de un álbum a otro... ¡aunque quisiera! El entorno de Benoît se va enriqueciendo con nuevos amigos, pero básicamente su personalidad tampoco sufre cambios: se le ha creado, desde un primer momento, con unas características bien acusadas que admiten pocas variaciones.

Página de una edición británica, en la que se anuncia la fortaleza del personaje (y se rotula mecánicamente).

De hecho, se ha llegado a criticar esta serie por que el desarrollo de cada capítulo es bastante previsible: sabemos a priori, antes de abrir el álbum de turno, que Benoît será presentado al lector con la cantinela de rigor: «Es fuerte... MUY FUERTE... ¡¡¡TERRIBLEMENTE FUERTE!!!». A continuación, Benoît hará algún destrozo involuntario y se sentirá mal por ello. Sabemos también que Benoît usará su fuerza para salir de los líos en los que se ve metido, pero que nunca conseguirá expresarse con propiedad para comunicar su secreto a la gente. En un momento puntual de la historia, Benoît pillará un resfriado, con lo que perderá su poder y se convertirá automáticamente en un niño como los demás... De hecho, si hay algún suspense en los relatos de Benoît Brisefer, el mismo consiste en saber *cuándo* se resfriará, por qué y de qué modo logrará luego curarse y terminar de solucionar el problema. Este resfriado es un instrumento necesario a fin de que el guionista pueda extender la acción: sin él, Benoît no tendría la menor dificultad en acabar con los "malos" en el mismo momento en que se presentan. Thierry Groensteen, al comparar las historias de Benoît con las de Superman y otros personajes afines, recalca que este elemento de aleatoriedad dota a la serie del primero de un mayor suspense:

> «El mayor defecto de los famosos superhéroes americanos es no poder encontrar adversarios a su medida, ya que son, por definición, poco menos que invencibles. En los álbumes de Benoît Brisefer, el resfriado es la condición necesaria para que pueda desarrollarse una intriga. Introduce un retraso en la solución del problema, suspende el desenlace, permitiendo que diversas peripecias ocupen el espacio dilatorio así liberado.» (Groensteen, 1983).

Las aventuras de Benoît son, básicamente, *thrillers* detectivescos protagonizados por niños, en la línea de las peripecias de Sophie, Genial Oliver... Y podemos decir que existe también un cierto paralelismo entre las aventuras de Benoît y las de Isabelle, futura protagonista infantil de las historietas de Will. El mismo no consiste sólo en el parentesco de ciertos escenarios (parques llenos de arriates, estanques y monumentos, en donde juegan los niños; calles adoquinadas, tiendecitas con su toldo y su escaparate a rebosar, rincones típicos de una ciudad provinciana francesa de los años sesenta / setenta con cierto aire de intemporalidad), sino en el tema de fondo que acecha y da unidad a las historias sin manifestarse jamás de forma expresa: el de la eterna alienación de sus protagonistas.

En efecto, tanto Benoît como la pequeña Isabelle viven en un mundo lógico, ordenado y dirigido por los adultos, pero en donde ambos tienen acceso a un nivel muy particular, como una especie de realidad paralela de la que sólo ellos pueden disfrutar (o sufrir). Benoît se ve continuamente abocado a encuentros con mafiosos de los bajos fondos, matones, ladrones y embaucadores de todo tipo. Isabelle, de la mano de su tío Hermès, convive con la mayor naturalidad con brujas, duendes, genios y hadas. La diferencia más patente entre ellos posiblemente sea que, así como Benoît no busca voluntariamente este tipo de aventuras, Isabelle parece hallarse muy a gusto en el mundo mágico. La gran semejanza entre ambos es el hecho de su incomunicación: Benoît (sobre todo, en los primeros álbumes) trata de mantener desesperadamente el secreto de su fuerza, pero incluso aunque trate de compartirlo alguna vez con alguien, jamás lo conseguirá. Isabelle, por otra parte, se desvive por abrir los ojos de su pragmática tía Ursule, la cual, aunque esté rodeada por los prodigios más inusitados, no es capaz de darse cuenta de ello, limitándose a dar algún consejo del tipo de "ponte la bufanda, que la noche es fresca y te vas a resfriar". En ocasiones resulta algo patética la frustración y la impotencia de ambos niños por abrir canales de comunicación con sus mayores, tarea fallida en todas las ocasiones. En este aspecto, Benoît también enlaza directamente con personajes como Yakari (Derib), Calvin (Watterson), Barnaby (Johnson) o nuestro Pulgarcito (Jan).

Thierry Groensteen ha trazado también la comparación entre dos personajes de Peyo pertenecientes a series distintas, Benoît Brisefer y Pirlouit: ambos se parecen por su pequeñez y su pelo rubio, pero la semejanza se detiene ahí.

> «Es interesante notar que sus personalidades respectivas son (...) diametralmente opuestas. Pirlouit es turbulento, taimado, sinvergüenza y embustero, mientras que Benoît es estudioso, ingenuo, educado y honesto. El primero disimula un natural prudente, por no decir cobarde (...) bajo sus aires de gallito. El segundo evita en lo posible el hacer alarde de su fuerza sobrehumana, no deseando más que ser un niño como los demás. El uno no para hasta que no prueba su superioridad sobre los dominios más variados (...), el otro busca fundirse en el anonimato. Este tema de la normalidad y del destaque atraviesa toda la obra de Peyo» (Groensteen, 1983).

Nada extraño, puesto que ya hemos visto que a Peyo le obsesionó durante toda su vida la necesidad de "llegar", de "conseguirlo" y sentirse respetado y reconocido por los demás («¿Tienes complejos de inferioridad?», le preguntará Johan a Pirlouit en "La piedra de luna"). Si Pirlouit es en esto, como en tantas otras cosas, el "otro yo" de Peyo, bien podría decirse que Benoît es en cambio todo lo contrario, su "anti-yo", o tal vez muy posiblemente reflejo de aquel Peyo desconcertado ante la repentina popularidad y que se sentía, si bien satisfecho del éxito de su obra, algo acobardado y fuera de lugar. «Yo soy, en realidad, un prisionero del éxito de *Los Pitufos*», llegó a decir en alguna ocasión. Al igual que Benoît, que se siente prisionero de sus poderes hasta el extremo de desear más de una vez acabar con ellos («¡Lo mejor sería que me pusiera en una corriente de aire y coger así un buen catarro!»), seguro que Peyo añoró en ocasiones el poder llevar una vida normal, ser alguien "como los demás" y tener ocasión de dedicarse a su familia y a sus pasatiempos favoritos sin los agobios del éxito: no hay que olvidar que el personaje de Benoît fue creado, precisamente, en este punto álgido de su carrera.

Lo cierto es que a lo largo de toda la serie de Benoît Brisefer podemos encontrar, después de mucha acción, decorados fabulosos y una galería de personajes inolvidables como Madame Adolphine o el señor Choesels, también un cierto regusto amargo: el héroe rara vez termina su aventura de forma exultante. Es cierto que vence a los malhechores, desbarata todos sus planes y consigue que los metan en prisión, pero para él la satisfacción de la victoria es un sentimiento estrictamente privado: generalmente, las últimas viñetas consisten en Benoît tratando de explicar lo que *en realidad* ha pasado a los adultos que le rodean, que lo escuchan como quien oye llover y con una irritante condescendencia cargada de paternalismo («-Escuche, señor Dussiflard, lo que pasa es que yo soy MUY FUERTE... -¡Pues claro,

Benoît, y si comes mucho algún día lo serás más!»). En *Los Taxis Rojos*, Peyo parece recrearse insistiendo en este matiz: en la penúltima página, si nos detenemos a examinar todos los textos del periódico de la última viñeta (tal vez debamos echar mano de una lente de aumento), podemos leer: «...declararon que habían sido atacados por un niñito dotado de una fuerza extraordinaria y que destrozó sus coches. Evidentemente, nadie se cree esta historia rocambolesca y parece más bien que los malhechores se han inventado todo esto...». Una buena fuente de humor en todas las historias está en el hecho de que, precisamente, si bien Benoît tiene que actuar a veces al descubierto, jamás los adultos "buenos" lo verán en acción, y esto por los más diversos motivos: tienen los ojos vendados, se han dado la vuelta, están desmayados, etc. Sólo los "malos" insisten una y otra vez en la historia del niñito de fuerza prodigiosa, sin que nadie les dé nunca el menor crédito. En el quinto álbum, por fin parece que se va a hacer justicia con Benoît y que éste recibirá las felicitaciones de sus semejantes: Benoît por una vez no oculta su fuerza, sino que la exhibe para tratar de ayudar al dueño de un circo en apuros. Pero, claro, al actuar Benoît precisamente *en un circo*, el veredicto popular es unánime: extraordinario, sí, pero... «¡¡¡ES UN TRUCO!!!».

No resulta extraño que el público infantil de *Le Journal de Spirou*, en donde aparecen las primeras historias de Benoît antes de ser reeditadas EN LIBRO, pronto simpaticen con el nuevo personaje: la alienación que experimenta todo niño frente al mundo de los adultos, con sus normas y su organización para ellos incomprensible, son compartidas tanto por los lectores como por Benoît. Sus peripecias, a los ojos de los adultos, sólo son efecto de un simple derroche de fantasía, que hace al niño exagerar y deformar la realidad cotidiana. Los niños pronto se identificarán con Benoît. Es más, el propio Peyo confiesa su perplejidad cuando se entera de que las andanzas del pequeño Benoît, al contrario que las de Johan y Pirlouit, son seguidas de forma mayoritaria *por las niñas*: «Me pregunté por qué, y creo que este niñito solitario, cuya fuerza se vuelve a veces contra él, toca a lo mejor una fibra maternal. ¡Mientras que Johan y Pirlouit son simplemente chicos que corren aventuras!» (Peyo, citado por Dayez en 2003). Y que, muy al contrario que Benoît, siempre acaban sus historias de forma triunfal, con parabienes y regalos, podemos añadir nosotros.

LAS AVENTURAS DE BENOÎT

Bella cubierta grabada de la edición de Rombaldi.

Las aventuras de Benoît Brisefer son, al igual que las de las otras series de Peyo, publicadas inicialmente por entregas semanales en *Le Journal de Spirou*: en la banda de título que acompaña cada entrega sólo constará el nombre de Peyo. En cambio, en las publicaciones EN LIBRO, podemos apreciar en portada y en la página de título el nombre de todos los colaboradores, que fueron muchos: los mismos se detallarán más adelante, en la ficha de cada álbum.

En vida de Peyo, se dibujaron siete historias de Benoît Brisefer que fueron editadas por Éditions Dupuis: *Los Taxis Rojos*, *Madame Adolphine*, *Los doce trabajos de Benoît Brisefer*, *Tío Placide*, *El Circo Bodoni*, *Lady d'Olphine* y *El fetiche*. En los años ochenta, más concretamente en 1988, las siete primeras aventuras de Benoît son publicadas de nuevo por Éditions Rombaldi en dos lujosos tomos recopilatorios, que conforman los números IX y X de la colección *Peyo, l'Integrale*. Más adelante, en la década de los noventa, serán Éditions du Lombard los encargados de revivir al pequeño héroe, que estaba en letargo desde hacía mucho tiempo, y de lanzar un buen número de nuevas historias: *Golpe de película*, *La isla de la desunión*, *La Ruta del Sur*, *El secreto de Eglantine*, *Chocolatinas y trampas* y *John-John*. Al igual que ocurre con las otras series de Peyo retomadas por Le Lombard, los nuevos relatos de Benoît Brisefer no ven su publicación previa por entregas, sino que son editados al completo desde un primer momento en libro (en este caso el nombre de los autores figura en la página de portada, consignándose en cubiertas sólo el nombre de "Peyo" a guisa de marca). Igualmente, algunas de las aventuras de Benoît son retomadas por otros editores, como Presses Pocket Éditeur y Dargaud, que lanzan algunas historias sueltas en formato de bolsillo, o la más reciente edición de Panini que reúne varias aventuras (*Los Taxis Rojos*, *Madame Adolphine* y *La Ruta del Sur*) en el volumen 22 de la serie *Le Monde de la BD*, un volumen recopilatorio de 188 páginas que salió en marzo de 2004 y que sólo podía adquirirse con la compra del periódico *La Dernière Heure.*

Aparte de sus historias largas, que en un principio constaban de 60 páginas cada una (aunque luego se fue reduciendo paulatinamente este formato hasta llegar al actual de 44 páginas), pueden contarse también algunos relatos cortos de Benoît Brisefer: una historieta navideña de ocho páginas, coguionizada por Delporte y dibujada por Blesteau, que se publicó en el número 2.017 de *Le Journal de Spirou* bajo el título "Nada de alegría para Navidad" (9-XII-1976), y también una parodia de dos páginas dibujada por Walthéry y guionizada por Delporte con el título de "Bébert Brisenoix" ("Boina Rompenueces" en la traducción más aproximada). Aquí el pequeño Benoît, dibujado exactamente igual al modelo original, se obstina en demostrar su fuerza ante un hombre de negocios algo dudosos y su secretaria. En esta ocasión, Benoît atrapa su resfriado justo en el momento en que está levantando la torre Eiffel... con lo que el final es más bien siniestro: Benoît muere aplastado por el monumento, en medio de grandes salpicaduras de sangre. En esta parodia, a pesar de su brevedad (a cuatro bandas de dos viñetas cada una, esto es, sólo dieciséis viñetas), se ponen en escena la mayor parte de los tópicos de la serie: la habitual presentación del protagonista en las cartelas, la furia del guardia... pero ingeniosamente invertidos: Benoît se complace destrozando casas y coches, e incluso se intercala un guiño pícaro bastante adulto mediante una elipsis en la que se sugiere que Benoît, entre otras proezas, le ha hecho también "su pequeña demostración" a la despampanante secretaria: bajo la cartela que reza «Algunas horas más tarde...», la chica muestra una expresión más que extasiada. Esta historieta corta se publicó en la sección "Carte Blanche" de *Le Journal de Spirou* número 1.854 (25-X-1973), y apareció también en *Schtroumpf, les cahiers de la bande dessinée* número 54, año 1983, reproducida en blanco y negro. Aparte de otros diseños aislados (publicidad, portadas...), en el número 2.346 de *Le Journal de Spirou* aparecido el 31-III-1983 puede encontrarse también un gag sobre el héroe, realizado por Closter.

Al igual que *Los Pitufos*, Benoît Brisefer fue protagonista, en 1978, de una miniserie para la empresa Benco. Se trata de relatos cortos en donde el personaje publicita el producto (gránulos solubles para chocolatear la leche), y que sólo aparecen en la versión en francés de *Le Journal de Spirou* (desde el número 2.084 al 2.095). Estas páginas publicitarias también aparecerán, en el mismo año, en la revista *Vaillant y Pif*, en los números 471, 472, 475, 477, 478, 479 y 481.

En 1966, Benoît Brisefer protagonizaba asimismo una serie de gags publicitarios en el semanario *Tintin*, distribuidos de la siguiente manera:

Nº 11/66: "Antoine: Cómo Benoît Brisefer vence al gang de Paolo-el-Tatuado".

Nº 13/66: "Antoine: Cómo Benoît Brisefer atrapa un Caravelle en vuelo".

Nº 17/66: "Antoine: Cómo Benoît Brisefer ayuda a un músico".

Nº 19/66: "Antoine: Cómo Benoît Brisefer aplasta un cilindro compresor".

Nº 21/66: "Antoine: Cómo Benoît Brisefer gana la carrera".

En 1978, este mismo semanario publicará la miniserie "Benoît Brisefer y Benco" entre sus números 132-143.

Portada de *Spirou* conmemorando el 50 aniversario de la serie.

Como se puede apreciar, la expansión de Benoît Brisefer es notable. En cambio, Peyo no verá cumplido su deseo de realizar dibujos animados sobre este personaje: «[La aventura de la animación] me encantaría recomenzarla con un álbum de Benoît Brisefer. Acabo de releer alguno de estos álbumes (...) y he descubierto algunas cosas que podrían convenir al dibujo animado. Y, mientras releía, me sorprendí riéndome de mis propios gags...» Esto decía Peyo, a mediados de los años setenta, tras la conclusión del largometraje *La flauta de los seis pitufos* (citado por Dayez en 2003).

Por último, decir que Benoît Brisefer también protagonizará un cameo en una aventura de Spirou, *Tora Torapa*, dibujada por Fournier: recordemos que la costumbre de introducir a unos personajes en las historias de otros es una constante en Dupuis, que publicita así sus distintas series a la vez que promueve la complicidad de los lectores.

BENOÎT BRISEFER: CRONOLOGÍA

Claves.- HC: Historieta corta. HL: Historieta larga. El número de páginas se indica entre paréntesis. Sólo se consigna la fecha de la primera publicación, y no se contabilizan los diseños de cubiertas, anuncios o *gags* cortos.

- 15-XII-1960 al 28-IX-1961: *Benoît Brisefer*. HL (60). *Le Journal de Spirou*, Dupuis. Nota: en su posterior publicación EN LIBRO, esta historia pasará a llamarse *Les Taxis Rouges.*
- 17-I-1963 al 12-IX-1963: *Madame Adolphine*. HL (60). *Le Journal de Spirou*, Dupuis.
- 1966: Serie de páginas publicitarias *Antoine et Benoît Brisefer. Tintin*, Éditions du Lombard.
- 31-III-1966 al 11-V-1967: *Les douze travaux de Benoît Brisefer*. HL (60). *Le Journal de Spirou*, Dupuis.
- 1-II-1968 al 22-VIII-1968: *Tonton Placide*. HL (60). *Le Journal de Spirou,* Dupuis.
- 6-XI-1969 al 21-V-1970: *Le Cirque Bodoni*. HL (60). *Le Journal de Spirou*, Dupuis.
- 23-III-1972 al 7-IX-1972: *Lady d'Olphine.* HL (52). *Le Journal de Spirou*, Dupuis.
- 25-X-1973: "Bébert Brisenoix" (parodia). HC (2). *Le Journal de Spirou,* Dupuis.
- 9-XII-1976: "Pas de joie pour Noël". HC (8). *Le Journal de Spirou,* Dupuis.
- 23-III-1978 al 8-VI-1978: "Benoît et Benco". HC (12?). *Le Journal de Spirou.* Dupuis.
- 15-VI-1978 al 14-IX-1978: *Le fetiche*. HL (44). *Le Journal de Spirou,* Dupuis.
- XI-1993: *Hold-up sur pellicule.* HL (44). Éditions du Lombard.
- I-1995: *L'île de la désunion*. HL (44). Éditions du Lombard.
- I-1997: *La Route du Sud.* HL (44). Éditions du Lombard.
- VI-1999: *Le secret d'Eglantine*. HL (44). Éditions du Lombard.
- VIII-2002: *Chocolats et coups fourrés.* HL (44). Éditions du Lombard.
- XI-2004: *John-John*. HL (44). Éditions du Lombard.

AMBIENTACIÓN Y ESCENARIO

Página en la que se ve el gran trabajo en el acabado de los escenarios.

Benoît Brisefer s una serie eminentemente de acción. Al ser un relato contemporáneo van a aparecer en ella numerosos objetos y escenarios de la realidad que le son familiares al lector, ya sea por medio de películas o por el contacto directo con ellos: automóviles, interiores de aeropuertos, aviones, rascacielos, robots... Es preciso, pues, esmerarse especialmente en el retrato fiel de estos objetos y estos lugares... el mismo Peyo reconocía que, después de tantos años dibujando los escenarios medievales de *Johan y Pirlouit* y de *Los Pitufos*, a veces tenía dificultades a la hora de esbozar cosas tan sencillas y cotidianas como un sillón o un teléfono.

Y, sin embargo, como hemos comentado ya, en la serie *Benoît Brisefer* se da una novedad con respecto a las otras obras de Peyo, y es que aquí los ambientes están muchísimo más cuidados, con grandes dosis de detallismo.

Esto se debe, por un lado, a la especialización de los artistas que intervienen en cada episodio (ya no es Peyo el único en trabajar en cada historia, sino que hay un rotulista, un encargado de animar a los personajes, en determinadas épocas un artista se encarga exclusivamente de los escenarios, un entintador...). Y, claro, una Edad Media bucólica o un poblado de duendes azules se puede crear (más que recrear) de la fantasía, pero los escenarios con inmuebles modernos, semáforos, helicópteros... precisan de una gran dosis de documentación a fin de que no se produzcan anacronismos o errores fácilmente detectables.

Así, resulta que muchos de los edificios o lugares representados en la serie, como el penal o la estación de trenes, están fielmente basados en copias de rincones reales de Bélgica. En otros casos, como a la hora de crear los escenarios del circo, los dibujantes se desplazan a lugares reales para documentarse lo más fielmente posible, o bien visitan museos dedicados específicamente a aquello que desean representar. Por ejemplo, el tranvía que aparece en *El Circo Bodoni* proviene de unos bocetos tomados en un museo dedicado a los medios de transporte. Como explica el mismo Thierry Martens (bajo el seudónimo de M. Archive),

> "Un montón de carpetas contienen el esqueleto de las futuras páginas: una escalera mecánica de unos grandes almacenes, (...), un boceto de plazoleta provincial, un taxi... (...) ¡Una serie no se improvisa!" (*Le Journal de Spirou*, 23 de abril de 1970).

Por otra parte, los artistas que se encargan de esta serie, como Will, Garray o Walthéry, son verdaderos virtuosos del dibujo, del retrato más realista de los ambientes. Pueden darse, entre ellos, ciertas diferencias: el lápiz de Will parece mucho más suelto que, por ejemplo, el de Garray, que imita fielmente el estilo claro y cerrado de Peyo mientras que Will se explaya diseñando decorados abigarrados y árboles de fantasía. Algunos, como Walthéry, superan técnicamente a Peyo en cuanto a dibujo, composición, retrato... aunque todos coinciden en reconocer que, en el plano del guión, del arte de contar historias, el "maestro" no tenía rival.

El pequeño Benoît fue creado a principios de los años sesenta, y sus primeras historias reflejan escenarios, objetos, atuendos, costumbres y paisajes de la Bélgica de esta época, por ejemplo la camioneta de carbón que recorre de vez en cuando las calles en las primeras historias. Luego, hay que pensar que el pequeño ha recorrido un largo camino en el tiempo (su última historia data de 2004), y lógicamente algunos elementos han de evolucionar. En su última aventura, vemos a Benoît jugar a videojuegos o ver películas en DVD, y también los modelos de coches, aviones, las farolas, las señales de tráfico, la estética de los edificios y de la ropa... ha variado por completo. Asimismo veremos los cambios en las costumbres, sobre todo reflejados en los personajes secundarios que pasean por las calles: los vestidos de los jóvenes con la estética "hippy", la sustitución de los largos abrigos de las señoras por minifaldas, las parejas de enamorados que, a medida que avanza la serie en el tiempo, se animan a abrazarse y a besarse en público, las estatuas de los parques y los personajes de los cuadros, que se van desnudando progresivamente... En Peyo, esta evolución de las costumbres dentro de la serie sólo se produce en este caso, y como mucho en la serie *Poussy* (más bien en los episodios dibujados por De Gieter). También, en cierta manera, se rastrea el fenómeno en los últimos episodios de *Los Pitufos* (como en "El Pitufo Reportero").

Sin embargo, hay un núcleo central en la serie *Benoît Brisefer*, una especie de reducto simbólico-sentimental, que no cambiará jamás: en parte está conformado por la estética uniforme de Benoît con sus pantalones cortos, sus zapatos de piel, sus calcetines blancos, su chaqueta... Hoy en día los niños ya no visten habitualmente de esta manera, las chaquetitas y los mocasines de cuero han sido reemplazados por zapatillas de deporte (preferentemente, de marca), cómodas camisetas, vaqueros y chándal. Bien, este cambio de *look* lo acusarán todos los niños que aparecen en la serie... excepto Benoît, que permanece exactamente igual a como aparecía en su primera viñeta en 1960. En esto, Benoît ha resultado ser muchísimo más conservador que, por ejemplo, Spirou con su traje de botones, que aunque no ha llegado a abandonar del todo, sí que ha modernizado en parte, por ejemplo sustituyendo la chaquetilla de cuello rígido por una más moderna cazadora. También los juguetes de Benoît parecen más bien los de un niño de épocas pretéritas: en 1997, en una viñeta de *La Ruta del Sur*, vemos una panorámica de su cuarto de juegos con el típico osito de peluche, la pelota de colorines, los muñecos / pitufo, una cartera de cuero con una sola asa... Sin embargo, cuando Benoît visita a John-John (2004), ya no vemos tantos juguetes de ese tipo en el cuarto de este último, sino casi en exclusiva aparatos electrónicos. Pese a lo cual, Benoît parece divertirse mucho en su compañía...

Este reducto del pasado, esta pincelada de inocencia y de nostalgia, puede apreciarse también en el cuidado con que se preserva, de álbum EN LIBRO, la imagen provinciana de Vivejoie-la-Grande. Se trata de una pequeña ciudad en la campiña situada en un país que se identifica con Bélgica o Francia... Por cierto, ¿vive Benoît en una geografía real, o inventada? Sobre este tema nos pronunciaremos más adelante.

Por ahora, centrémonos en la observación de la pequeña ciudad, que en cada nuevo capítulo parece tomar más y más cuerpo: algunos de sus elementos, como el parque Jules-Petit, el viejo taxi de Dussiflard o la estación, permanecen inalterables. La primera viñeta de cada relato, en general de grandes dimensiones, le está dedicada a esta ciudad, a descubrir con gran detallismo cada uno de sus rincones (la plazoleta, la escuela) o sus costumbres (la mañana del domingo a la salida de la iglesia, el mercadillo de los miércoles, la feria...) con un evidente empeño, tanto de conseguir que el lector paladee una sensación de realidad, de veracidad y prolongación en el tiempo, como de evocar un sentimiento hogareño.

En efecto, es imposible que, después de tantos y tantos paseos por la ciudad, de reencontrar una y otra vez rincones y caras conocidas (la portera de Vladlavodka, el callejón en donde éste tiene su taller, la bombonería...), uno no consiga encontrarse en terreno familiar. Por otra parte, si bien el mundo "de fuera" parece vivir constantes cambios y verse abocado a la vorágine y las presiones de la vida moderna ("la gran ciudad"), en Vivejoie-la-Grande estos cambios serán minimizados, todo tiene aquí un ritmo y un sabor más lento. Y, en los casos en que trata de imponerse este ritmo frenético dentro de la villa, el intento no podrá menos que fracasar, como ocurre por ejemplo en el episodio titulado *Los Taxis Rojos*, y la pequeña ciudad provinciana volverá a su calmada cotidianeidad. Un ambiente campechano, de bonhomía, en donde todos los vecinos se conocen y se saludan, en donde un solo taxi se basta para cubrir las necesidades de toda la población y en donde la figura de referencia del benefactor Jules-Petit parece abarcarlo todo, dándole su nombre a casi todas las instituciones y lugares de importancia (escuela, parque, etc.) y prestando a la villa ese sabor rancio, casi feudal, de los pequeños poblados de antaño.

En palabras de Thierry Groensteen (1983):

> "Desde su nacimiento, al principio de los años sesenta, el universo de Benoît Brisefer parecía ya en desuso. Algo posterior a "Modeste y Pompon", no retiene nada de esta famosa estética "de diseño" en la cual se inscribía, con Franquin, el mito de la modernidad. Para este último, ser moderno era, sobre todo, "ser capaz de moverse rápidamente" (...). Por contraste, el grafismo de Peyo, redondo, calmado y fino, manifiesta claramente la diferencia fundamental que separa estos dos temperamentos artísticos. De un lado, el frenesí y la angustia; del otro, el reposo y el gozo de vivir. ¿Podemos imaginarnos a Benoît Brisefer viviendo en una ciudad como Modeste o como Gaston Lagaffe? No, claro. Sus aventuras florecen en la provincia, una provincia inconsciente y tranquila como de Imágenes de Epinal. Y si Vivejoie-la-Grande presenta alguna analogía superficial con Champignac, la lectura de los relatos prueba suficientemente que Franquin no podía impedir la introducción de una efervescencia

> (...) en el seno de un pueblo naturalmente abocado a una existencia apacible. La aldea de Vivejoie-la-Grande, con su plaza Jules-Petit, sus comerciantes afables y el taxi de M. Dussiflard (...) simboliza un ideal de vida comunitaria próximo a la utopía. Bajo su apariencia de realismo, no se distingue demasiado, en realidad, del pueblo de los Pitufos. Esta discreta irrealidad (...) permite integrar todos los anacronismos, ya que la noción misma de anacronismo no tiene pertinencia en un universo que parece escapar a las leyes del tiempo".

Por otra parte, está el tema de lo real y lo irreal. Y es que aquí, al igual que ocurría en *Johan y Pirlouit*, podemos encontrar una sabrosa mezcla de elementos verídicos e inventados: se nombran países que existen realmente, como Portugal o las Islas Galápagos, pero también hay una especie de pudor, de cuidado, a la hora de establecer topónimos.

Cuando Benoît acude a la capital, el nombre de la misma se elude cuidadosamente, remarcándose de paso la condición campesina de Benoît, que se sorprende del tráfico y el bullicio del nuevo entorno, "la gran ciudad" (un bullicio, dicho sea de paso, que a nosotros nos parece hoy en día bastante irrisorio). Sabemos que, si avanzamos hacia el sur y cruzamos la frontera del país de Benoît, nos encontraremos en un entorno muy parecido al español, con idénticos paisajes y un idioma similar, pero con topónimos inventados (la ciudad de "Florentina"). Igualmente, los topónimos usados en el país de Benoît son ficticios, con ligeras resonancias que nos remiten a lugares reales (el principado de Monte San Sone, inspirado en Montecarlo) pero con un constante tono de ambigüedad y muchos juegos de palabras: la plaza de "Santa Péndula", que evoca a Santa Gúdula; el pueblo de Mangetout ("Cómetelo-todo"), la calle Fer à Cheval ("Hierro de Caballo", en lugar de "Caballo de Hierro"), etc. En este coqueteo entre lo real y lo ficticio, entre la geografía ideal y la geografía verdadera, reside gran parte de la gracia de las aventuras de Benoît. Por ejemplo, cuando Lady d'Olphine hace recuento de las ganancias de sus atracos, menciona "la Banca de Londres y el Banco Suizo", evidentemente trocando los términos ("El Banco de Londres y la Banca Suiza" hubiese sido más apropiado).

Al igual que ocurría en las aventuras de *Johan y Pirlouit*, aquí se cuida muchísimo la creación del entorno del personaje, la constitución, para él, de un universo creíble y coherente. Por eso, los lugares que han aparecido alguna vez en alguna historia suelen repetirse (Mangetout, Monte San Sone...), así como las personas, conservándose los "recuerdos" de los sucesos anteriores, conformando así una historia que se prolonga en el tiempo. Por ejemplo, las sucesivas apariciones de los Bodoni EN LIBROes posteriores al quinto evidencian, siempre desde la trastienda, que en efecto la familia de artistas circenses sigue prosperando cada día más: por ejemplo, en el sexto álbum se ve casi de pasada al señor Bodoni, que acude como espectador a un teatro muy distinguido. Otro interesante comentario de Thierry Groensteen (1983) nos lo dice todo a este respecto: refiriéndose a la recurrencia de personajes, y sobre todo a la forma en la que las historias o las apariciones de unos complementan a las de otros, formando una especie de cuadro global, él asevera: "Hay, guardando las proporciones, un lado "La vida, modo de empleo" en la pintura de esta galería de individuos (...). Además, el motivo del puzzle servía de emblema a la obra maestra de Perec, y es también una especie de puzzle lo que aquí se presenta, a través de nueve fragmentos de un acta de propiedad".

Él se refiere, claro, al episodio llamado *Los doce trabajos de Benoît Brisefer*, que es donde mejor se aprecia este sentido de la construcción y reconstrucción a través de los encuentros, la interacción y la vida de los distintos personajes secundarios. En la vida real, no solemos apreciar las cosas de una forma lineal, sino que vamos construyendo nuestras historias, lo que sabemos los unos de los otros, mediante pequeños fragmentos de información que nos llegan de forma discontinua. Esta sensación de verosimilitud en la obra de Benoît viene dada, en gran parte, porque en ella se imita a la realidad creando los ambientes de esta manera. Por ejemplo, tomemos el personaje de Dussiflard, que aparece en el primer capítulo. No se nos dice desde el principio todo lo que deseamos saber de él, como podría ocurrir en una novela, sino que el lector irá averiguando a lo largo de los distintos episodios de la serie los elementos que necesita... Dussiflard se encuentra con un viejo compañero de batalla, luego nos encontramos con este compañero en otra historia, éste nos da más datos sobre él, etc. La impresión, a la larga, es la de un gigantesco mosaico, grande y complicado pero completamente coherente.

Y por último, hay que remarcar que en Benoît Brisefer se da un elemento relativamente nuevo en las obras de Peyo: la intertextualidad, las constantes referencias a la cultura moderna dentro de una historieta. Esto era imposible en series como *Johan y Pirlouit* (en *Los Pitufos* sí ocurrirá, pero no de una forma tan explícita). Por ejemplo, muchas de las aventuras de Benoît están basadas en películas reales como las de la saga de James Bond, se mencionan algunos hechos históricos (Chnik: "¡Esto es un nuevo Sarajevo!"), situaciones contemporáneas (especulación de terrenos, tráfico de drogas, descubrimientos en el campo de la cibernética, monopolio...), lugares ("¡El Monte San Sone ya no será un Chicago!"), personajes y artistas de moda (Brigitte Bardot), marcas convenientemente disimuladas ("Beba Saint Zano"), publicaciones (La Guía Michelin, así como una multitud de nombres de revistas y periódicos)... Como ya hemos comentado, la creación del mismo personaje de Benoît es una especie de guiño picaresco a otro personaje mucho más antiguo, Superman, héroe cuyas andanzas ya seguía Peyo de niño en las publicaciones importadas desde Norteamérica antes de la guerra:

> "Valentín Acero [Benoît Brisefer], desde lo alto de una chimenea de Villalegre, observa cómo la paz y la tranquilidad han vuelto de nuevo a la población (...). Con algo de imaginación su gesto nos recuerda a Superman erguido sobre el edificio más enorme de Metrópolis vigilando para que nadie haga ninguna barbaridad." (Carlos Prats, 1988).

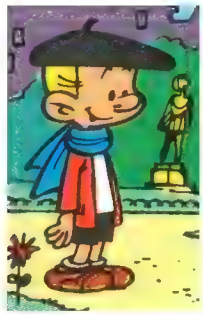
Y, por supuesto, se hace un extenso recorrido por los personajes y publicaciones infantiles de la época: *Los Pitufos*, *Le Journal de Spirou*, *Johan y Pirlouit*, *Spirou*, *Lucky Luke*, *Sophie*... Los reclamos publicitarios de este tipo, que habían estado casi ausentes en Peyo hasta la fecha, decoran casi incansablemente los fondos de la serie *Benoît Brisefer*, al igual que ya lo hacía en otras series de la casa.

LOS PERSONAJES

Se recogen aquí sólo los personajes que hacen su aparición en más de un álbum de la serie y que experimentan alguna evolución. Hay que destacar que, al contrario que ocurre con la serie *Johan y Pirlouit*, en donde no es frecuente ver repetirse en exceso a los personajes secundarios, en *Benoît Brisefer* los autores se complacen en incluir caras conocidas hasta la saciedad, incluso sin motivo alguno de guión.

1. BENOÎT BRISEFER
2. JULES DUSSIFLARD
3. EL COMISARIO DE POLICÍA DE VIVEJOIE-LA-GRANDE.
4. MADAME ADOLPHINE
5. LADY D'OLPHINE
6. TÍO PLACIDE
7. SERGE VLADLAVODKA
8. EL GUARDIAN DEL PARQUE "JULES-PETIT"
9. JOSEPH DELBOUILLE
10. EL SEÑOR BODONI Y FAMILIA
11. LA PORTERA DE SERGE VLADLAVODKA.

1. BENOÎT BRISEFER.



Benoît Brisefer es un niño rubio, protagonista absoluto de la serie que lleva su nombre. Fue creado a principios de 1960, habiendo estado Franquin a cargo de sus primeros croquis: posteriormente sería dibujado por Peyo, Walthéry, Blesteau y Pascal Garray, guionizando sus peripecias Peyo, Gos, Delporte, Blesteau, Garray, Jannin y Thierry Culliford. A pesar de los consecutivos cambios de dibujante, el grafismo de Benoît no acusa evolución alguna, permaneciendo desde el principio hasta el final exactamente con los mismos detalles, proporciones y características, y resumiendo en su diseño los principios de economía, claridad y eficacia que todos conocemos como el marchamo original de las obras de Peyo.

No sabemos la edad de Benoît, pero todo apunta hacia los nueve o diez años. Cuando Peyo lo crea, teniendo en mente la imagen de Superman (un Superman, por supuesto, totalmente reinventado), lo viste inmediatamente con los colores de éste: rojo, azul y blanco. En efecto, haga el tiempo que haga y visite los escenarios que visite, Benoît nunca se cambiará de ropa, luciendo una chaqueta roja, una camisa blanca, un pantalón corto de color negro, una enorme boina también negra y una bufanda azul, tanto en invierno como en verano: muy posiblemente, en previsión de esos peligrosos constipados que tanto le cuestan.

Benoît vive en la pequeña ciudad provinciana de Vivejoie-la-Grande, en una casa burguesa con su jardín, suntuosos muebles... y, sorprendentemente, sin padres o adultos que lo cuiden. Su hogar siempre está impecablemente arreglado, pero parece ser el mismo Benoît el que se ocupa de las labores domésticas: cada vez que organiza algún estropicio en casa, es él quien tiene que barrer los despojos. También lo vemos hacer los deberes sin supervisión, gestionar su tiempo de forma increíblemente racional (a las seis ha de volver a casa, como si hubiera allí alguien a quien tuviera que rendir cuentas), autocensurarse, mandarse a la cama él mismo... Esta característica del personaje, que recuerda en cierto modo a la serie "Peanuts" de Charles Schulz (en donde jamás se vio a un adulto), contribuye a aumentar la sensación de soledad que transmite Benoît. Es más: por lo menos, en la serie de Schulz, los niños aluden a los adultos, les escriben cartas y les vemos hablarles como si estuviesen fuera de campo... en suma, sus padres, maestros y abuelos "existen". Pero Benoît jamás se ha referido a sus parientes, con la única excepción de su tío Placide, al que sí acompaña alguna vez en vacaciones. No es sino hasta el séptimo capítulo de la serie que se introduce la figura de una casera, la señora Minou, que acude al domicilio de Benoît cada día a realizar las tareas domésticas. Por otra parte, el universo de Benoît acusa contradicciones tales como que el niño se preocupa por pequeños accidentes domésticos o por llegar tarde a casa, como si alguien lo fuese a castigar, pero en cambio no duda en irse solo de viaje a lejanísimos lugares sin que jamás se haya tenido noticia de que tuviera que pedir permiso a nadie. En casa de Benoît, aparentemente, también viven otras personas (es una amplia casa de dos pisos, pero Benoît juega y realiza los deberes en la buhardilla, con lo que se da a entender que las otras estancias están reservadas a usos más adultos). De todas formas, no hay que dar demasiada importancia a esto, ya que se trata de una convención de cierto tipo de historietas, la de la alienación del héroe infantil que vive una falsa independencia... En esa época, muchas veces, las aventuras del héroe infantil primaban sobre el detalle de sus relaciones familiares u otros detalles más afectivos.

El apellido original de Benoît, "Lebaucu", era un juego de palabras por "*Le Beaucoup*", presumiblemente, y también su apellido actual tiene un sentido jocoso: Brisefer evoca a *brise-fer*, o sea, "rompe-hierro".

El talón de Aquiles de Brisefer.

Como todos sabemos, Benoît posee una característica singular: una fuerza sobrehumana que tanto le servirá para salir de los problemas como para crearse otros nuevos. En efecto, Benoît desea con todas sus fuerzas ser aceptado por el resto de la comunidad, especialmente los niños: éstos lo rechazan porque, al no ser siempre consciente de su fuerza, Benoît suele producir muchos destrozos: rompe involuntariamente los juguetes, hace estallar los balones al patearlos... Desde el punto de vista visual, también hay que destacar que Benoît parece ligeramente distinto al resto de los niños: por un lado está su extraña boina, elemento incongruente en el tiempo en que transcurren sus aventuras (según Thierry Groensteen, esta boina sería otro símbolo de la intemporalidad, al igual que la anacrónica aldea de Benoît lo es en relación con la cultura moderna que la envuelve), y por otro lado los niños de las historietas de Benoît se comportan de forma espontánea y atolondrada, caminan a saltos o con carreras, llevan el pelo alborotado, gesticulan, gritan... en suma, son *niños*. Benoît, en cambio, con su atildada forma de caminar, su ropa siempre impecable y su esmerada educación, parece más un adulto en miniatura que un verdadero niño. Los rasgos que lo identifican como tal son su debilidad por las chocolatinas (siempre con avellanas), su costumbre de succionarse el pulgar mientras duerme, sus ganas de ir al circo y a la feria o sus juegos en el parque Jules-Petit.

En cambio, Benoît no parece tener el menor problema en alternar con los adultos que le rodean: vecinos, porteras, tenderos, paseantes... Por todas partes se le conoce, se le saluda y se le trata con consideración. Esto es, siempre y cuando Benoît esté realizando alguna acción *infantil* normal y cotidiana, como volver de la escuela o ir a comprar chocolatinas. En cambio, podemos apreciar que, en los momentos de mayor tensión en la historia, los mismos adultos que antes trataban a Benoît con la mayor de las afabilidades parecen ponerse un poco en su contra: hemos llegado al punto en el que un niño deja de ser encantador y decorativo para convertirse en un incordio que nos interrumpe, nos corta el paso y trata de explicar algo ininteligible.

Y es que otra de las características principales de Benoît es la siguiente: al igual que Pirlouit, que trabuca a veces las palabras y produce un discurso incomprensible en los momentos más álgidos, Benoît tampoco logrará jamás hacerse entender: sus confusas explicaciones a los adultos consisten en tomar ideas dispersas de aquí y de allá y ensartarlas en una retahíla a cual más disparatada. Pero a diferencia de Pirlouit, en quien tal comportamiento se limita a constituir un chiste ocasional, Benoît hará gala del mismo en casi todos sus álbumes... Como muestra, este diálogo extraído de *Los doce trabajos de Benoît Brisefer*:

> Benoît: Los bandidos querían robarle su pedazo de papel del emir, y...
>
> Comandante: ¿El emir? ¿Qué emir?
>
> Benoît: ¡El que venía a escuchar a la orquesta! Y soltaron los tigres y los elefantes porque Vercheval, que era uno de los amigos del señor Dussiflard, pero que ahora ya no lo es, ¡quiere quedarse con el petróleo para él solo! Y ellos también han saboteado el avión después del incendio del teatro, pero yo salvé a todo el mundo, porque yo soy muy fuerte, y cuando el barco...
>
> Cartela: "Tres horas más tarde..."
>
> Comandante (exhausto): Si lo he comprendido bien, han robado un yate del fondo de una mina de carbón que se encontraba en la caja fuerte de un banco, en donde había un bombero millonario que interpretaba a Cyrano de Bergerac...
>
> Benoît: ¡Pero no! ¡Cyrano de Bergerac es el incendio!

«La incomunicabilidad de Benoît se agudiza por el estilo mismo de su discurso: cuando intenta contar sus problemas o explicar el complot del cual ha sido testigo, lo hace con palabras de niño, repletas de atajos lógicos para él, pero incomprensibles para los adultos. Es en este diálogo de sordos, en esta confrontación permanente entre un universo infantil o irracional (...) y el mundo cartesiano de los adultos, en donde reside toda la gracia de las aventuras de Benoît Brisefer.» (Dayez, 2003).

A medida que avanza la serie, no obstante, y sobre todo en los capítulos editados por Le Lombard, Benoît parece progresar algo en su relación con el resto de los niños: en *El secreto de Eglantine* y *John-John*, lo vemos alternar y jugar con ellos, incluso ostentando cierta popularidad. Esta evolución de Benoît en su universo recuerda a la del pollito Calimero (Pagot) en el suyo, una actualización sin duda con tintes muy compasivos por parte de los continuadores de ambos héroes.

Por otra parte, Benoît es un dechado de moralidad, que siempre tiene en los labios un refrán del tipo "Quien mal anda, mal acaba". No cabe duda de que, de todos los personajes de Peyo, éste es el más correcto y educado con diferencia, dejando atrás hasta a Johan, que ya es decir. En todo caso, Benoît muy bien podría medirse con Petit François, y el humor de ciertos pasajes de sus historias es bastante similar... Y, si Petit François suele justificar sus acciones aludiendo a la autoridad de "El Viejo Lobo" (o sea, el jefe de los jóvenes *scouts*), Benoît también tiene siempre en la boca el nombre de su maestra de la escuela, Madame Tapotrin. Ésta debe de ser para él una influencia más que respetable, ya que Benoît a menudo riñe a los malhechores a los que se enfrenta con la cantinela: «¡Eso que usted hace está muy mal! ¡¡¡Y es la maestra quien lo ha dicho!!!». Peyo crea un jugoso humor por medio de vistosas escenas muy dramáticas en las que Benoît, mientras destroza un tanque a patadas o pliega un coche repleto de matones con sus manos, utiliza una jerga netamente infantil gritando fuera de sí: «¡Es usted un ladrón, como François, que siempre nos roba las canicas en el colegio!", "Y, ¿qué diría usted si le quitaran su dinero, eh?», o bien «¡Ya no podrá usted disparar más con este tanque malo!». No se olvide que es el estilo propio de Peyo, el crear humor por medio de un contraste fuertemente marcado. A este fin, valdrá recordar otra viñeta memorable sacada de *Madame Adolphine*, en donde Benoît, de forma correctísima, quitándose la boina y con una encantadora sonrisa, interpela a todo el que se encuentra: «Perdone usted, señor... ¿Podría preguntarle algo? ¿Dónde puedo encontrar los sitios de mala calaña, los bajos fondos, los cafés en donde se reúnen los bribones y los rateros?» Tanto en esta secuencia como en otra muy parecida, en donde Benoît intenta que sus amigos lo acompañen al circo para ayudar a la familia Bodoni, Peyo ofrece también al lector un guiño cómplice: los que al cabo terminan sacando al pobre Benoît de apuros no son los niños educados o la "gente de bien", sino los golfillos de aspecto dudoso: aquí, asoma de nuevo el tema del relativismo moral en Peyo, que ya habíamos comentado con anterioridad.

El candor y la ingenuidad de Benoît en algunos momentos son conmovedores... y contrastan fuertemente con otras escenas en las que el personaje razona con madura frialdad para desentrañar los más oscuros planes de los facinerosos con los que se las tiene que ver. Benoît no sólo es fuerte, sino que es bastante astuto y saca conclusiones con rapidez y eficacia, aparte de haber ideado algunas tretas ingeniosas para defenderse o para hacer que los villanos caigan en la trampa (como la estrategia de las maletas vacías en *Tío Placide*).

La fuerza sobrehumana de Benoît no sabemos de dónde le viene (él nunca lo ha mencionado... aunque en *El secreto de Eglantine* se roza audazmente el tema de su origen, naturalmente de forma muy ambigua). Tal vez Benoît tampoco lo sepa, pues en el primer álbum, *Los Taxis Rojos*, lo vemos decir: «Cuando me resfrío pierdo mi fuerza... No sé por qué me pasa eso». En esto difiere sensiblemente de Obélix, cuya fuerza colosal está perfectamente explicada en cada álbum («Se cayó en la marmita cuando era pequeño»). A causa de esta fuerza, con la cual puede arrastrar coches, traspasar muros de piedra y desarraigar árboles, Benoît disfruta también de otros poderes: es capaz de correr como un bólido, dar saltos prodigiosos que lo elevan sobre los tejados de las casas, desbrozar bosques enteros de un solo soplido y recorrer grandes distancias sin cansarse.

Sin duda es una suerte que Benoît haya puesto tales habilidades al servicio del bien y la justicia, desde un primer momento, y no de la corrupción. Cierto que más de una vez tendrá también sus tentaciones, las cuales terminará venciendo siempre: «¡Con la de niños malos que hay en el mundo, tenía que tocarme ser la mala conciencia de Benoît Brisefer!», se queja su diablillo personal después de haber perdido, como siempre, la batalla ("La discusión de Benoît con su mala conciencia, ya evocada, no puede sino recordar a ciertas escenas análogas en las Aventuras de Tintin y Milou", comenta Thierry Groensteen en 1983). El carácter dulce, modesto y sensible del protagonista siempre se impondrá sobre todo lo demás: «No encontraréis en toda Vivejoie-la-Grande un niño tan gentil como Benoît Brisefer... amante de las flores y de los animales... simpático y servicial... estudioso... educadísimo...» etc., etc. Y, si bien no sabemos absolutamente nada del pasado de Benoît, sí que nos avanza el héroe algo sobre lo que será su futuro: cuando sea mayor quiere ser guardaespaldas, como su admirado tío Placide.

2. JULES DUSSIFLARD.

Dussiflard, luchando por quitarse la gorra de la cabeza.

Jules Dussiflard es un viejo amigo de Benoît, de profesión taxista. Es vecino de Vivejoie-la-Grande, como nuestro héroe, y vive en una casa de la calle de la Grosse Pompe en compañía de la señora Pluche, su casera. Gracias a su recurrencia en casi todas las historias, conocemos muchos detalles sobre su vida, como su participación en la II Guerra Mundial, su pertenencia a la "Vivejoie Jazz-Band", su afición por el automovilismo o bien su amistad de juventud con el hijo de un emir árabe.

El señor Dussiflard, personaje que, según Groensteen, estaría emparentado con el "Strapontin" de Berck y Goscinny (y que gráficamente recuerda muchísimo al personaje de "el servidor" en "La guerra de las Siete Fuentes"), aparece ya en el primer capítulo de la serie, con una destacada participación, y será también protagonista de muchas escenas importantes en álbumes posteriores, sobre todo en *Los doce trabajos de Benoît Brisefer*. Su taxi, el único taxi en toda la villa al parecer, es un viejo automóvil de color azul y adornos anaranjados, aunque en cierta ocasión se produce un error en la serie y vemos su taxi pintado de color amarillo... para volver a azul algunas páginas más tarde.

Si bien muy cercano a Benoît (es el primer adulto que establece una relación casi paternal con él, aunque luego serán Madame Adolphine, el tío Placide y el señor Bodoni los encargados de continuarla), Jules Dussiflard pertenece netamente a la esfera del mundo adulto, y no creerá las historias de Benoît a pesar de haber formado parte de casi todas ellas: en esto, Dussiflard está psicológicamente emparentado con tía Ursule (Will) o la pequeña Arc-du-Ciel (Derib), que no cesa de repetir a Yakari que, en su opinión, él es "un tremendo soñador". Como personaje, Dussiflard ofrece cierto interés: en unos momentos cede a la tentación de la vida cómoda, la cobardía o la pereza, en otros se muestra arrojado, enérgico o casi heroico. Tiene fallos de carácter muy humanos (por ejemplo, se aturrulla durante su visita a Poilonez para quejarse, en el primer álbum... debilidad la suya que no se atreve a confesar a Benoît), pero también es un compañero de aventuras en quien se puede confiar (*Los doce trabajos de Benoît Brisefer*, *La Ruta del Sur*...). Y, aunque está en el origen de muchas de las aventuras del pequeño héroe de la boina, no puede decirse que parezca especialmente interesado en compartirlas. De hecho, a menudo los sucesos más inauditos suceden a su lado sin que él se aperciba de nada en absoluto.

Un último apunte con respecto a Dussiflard se refiere al hecho curioso de que, a pesar de haberse convertido en millonario al final del tercer capítulo (*Los doce trabajos de Benoît Brisefer*), no por eso abandona su profesión de taxista ni su sempiterna gorra de visera. Debido a la escrupulosidad con que se respetan los datos y el pasado histórico en esta serie, no parece tratarse de un despiste de los guionistas, sino más bien de una concesión al argumento: el personaje de Dussiflard posiblemente daba más juego como taxista que como millonario... El único capricho que parece concederse el buen señor es el de interrumpir su trabajo siempre que quiere, por ejemplo para participar en un rally con su mecánico y amigo. Decididamente, los apuros económicos del primer capítulo ya quedan muy lejos de él...

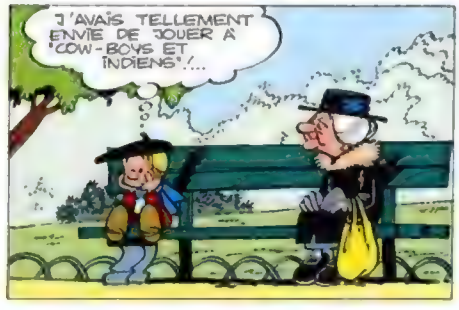
3. EL COMISARIO DE POLICÍA DE VIVEJOIE-LA-GRANDE.

El bonachón comisario.

Como Jules Dussiflard, el Comisario de Vivejoie-la-Grande aparece ya en el primer capítulo, y será protagonista de sucesivas apariciones en casi todos los álbumes. Es una figura con bastante de cliché: su misión es la de oponerse al mundo de Benoît y representar, de forma extrema, el pragmatismo y la incredulidad de los adultos. En cierto modo, el suyo también es un rol típico en las novelas detectivescas, el de policía "formal" y estrecho de miras que se opone al héroe de turno, en un principio reticente a sus iniciativas y sugerencias pero teniendo que claudicar más tarde ante la evidencia de que, también en este caso, el joven detective aficionado tenía razón (como el "Lestrade" de *El joven Sherlock Holmes*). En las aventuras de Benoît, sin embargo, tal claudicación no tendrá nunca lugar de forma completa: el Comisario terminará metiendo en la cárcel a los bribones, pero nunca sabrá que ha sido Benoît la causa de su detención. Incluso en los casos en que Benoît actúa en descubierto, o quiere contarle sus peripecias, él permanecerá anclado en su incredulidad, convencido de que las historias que farfulla Benoît son sólo un derroche de fantasía. Estas escenas se convertirán en tópico recurrente, esperado por el lector, y como dice el mismo Benoît: "¡Siempre es lo mismo con los comisarios de policía, nunca quieren creer a los niños!".

Por otra parte, con el Comisario se presenta una sabrosa caricatura del mundo de los adultos. Por ejemplo en esa escena en la que arremete contra la lectura de historietas, parafraseando sin duda las indignadas quejas que padres y educadores solían levantar en la época, culpando a aquéllas del pernicioso exceso de fantasía infantil... para encerrarse acto seguido en su despacho a leer ávidamente *Le Journal de Spirou*. En cualquier caso, se sugiere una cierta doble moral por su parte, así como un exceso de formalidad y didactismo, siempre antipático para los niños.

4. MADAME ADOLPHINE.



Adolphine, ¿mujer o robot aquí?

Madame Adolphine (entendiéndose aquí el personaje global, el binomio anciana/robot) es un personaje que podríamos calificar de gran hallazgo. Aparece ya en el segundo capítulo de la serie, que lleva su nombre, y su presencia se hará constante de forma que protagonizará nada menos que otras dos aventuras, *Lady d'Olphine* y *Golpe de película*, interviniendo también aunque de forma mucho menos destacada en *El secreto de Eglantine*. Y, que se sepa, es el único personaje de la serie que, habiendo nacido como secundario de una sola aparición, tuvo el honor de ser reclamado por el público de la revista para su retorno, al igual que en su día ocurriera con Pirlouit y con los Pitufos.

Madame Adolphine es una dulce anciana, prototipo de abuelita cariñosa, que vive en Vivejoie-la-Grande. Va vestida según la moda de una época muy rancia, con abrigo negro y sombrero de alas, que no cambiará por más que pase el tiempo (aunque en los últimos álbumes, y en las escenas que tienen lugar en el interior de su casa, se la ve con toquilla y un vestido en colores suaves que alivia un poco el diseño algo pesado y oscuro de la dama). Su tiempo transcurre entre paseos por el parque, en donde ofrece caramelos a los niños, da limosna a los mendigos... y su tranquila vida hogareña, dedicada a las labores caseras y al cuidado de sus plantas.

Pero ¿qué hace un personaje apacible como éste en una serie de acción como la de Benoît Brisefer? Los méritos de su permanente presencia no son tanto suyos como de un científico vecino de la villa, que se ha inspirado en el físico de la anciana para construir un robot idéntico a ella. Así que el humor nace en este caso, no del propio carácter del personaje Adolphine, sino de la constante confusión entre ella y su réplica, así como de las hilarantes inversiones de situación tan típicas en Peyo y a las que la anciana se ve sometida muy a su pesar: se la toma por una delincuente, se la interroga, se la envía a un penal, es tratada como el peor de los rateros de los bajos fondos... Especialmente sabrosas son las escenas del álbum *Golpe de película* en donde debe fingir el atraco a un banco, y la pobre señora no sabe actuar más que con una exquisita educación: "¿Sería usted tan amable de darme todo el dinero que hay en la caja fuerte...?". Eso sin mencionar que Madame Adolphine encuentra inconcebible realizar el atraco a mano armada sin esperar su turno en la fila ante la ventanilla de la caja.

En todo caso, si hay un rasgo del carácter de Adolphine que resulte cómico por sí mismo, éste es el de su candor y de su filosófica paciencia (todo lo cual se pone de manifiesto, especialmente, durante la genial escena del interrogatorio en comisaría en su primer álbum).

En un principio, hay que señalar que el nombre de Adolphine se daba por igual a ambos personajes, la dulce ancianita y su copia, el malvado robot. Benoît las distingue llamándolas, sencillamente, "la buena" y "la mala", o bien "la buena" y "el robot". Más adelante, se impone el uso de un nombre distinto para designar a cada una, dado que esta repetida ambigüedad, sabrosa como gag, también creaba ciertos problemas para la comprensión de la historia. A partir del sexto capítulo, y ya en adelante, el robot copia de Madame Adolphine pasará a llamarse *Lady d'Olphine*, nombre que conservará también en álbumes posteriores.

5. LADY D'OLPHINE

He aquí sin duda, como antes se decía, a uno de los personajes mejor logrados de la serie, y que compite en protagonismo con el mismo Benoît.

Lady d'Olphine es un robot creado por el científico Vladlavodka, que se ha basado en un modelo real: el de la anciana Adolphine, vecina de Vivejoie-la-Grande. El mismo Vladlavodka explica las razones de esta elección: los robots renquean un poco al caminar, y también lo hacen las ancianas... Además, los largos faldones de su ropa eran perfectos para disimular los mecanismos.

Todo hubiese ido muy bien de no ser porque, tras un fallo de sus circuitos, el robot se vuelve malvado. Desde ese momento, toda su obsesión será entregarse al pillaje, en cualquiera de sus variantes, a fin de convertirse en "capo" de una banda de malhechores, cuanto más grande mejor. Así, vemos que las fechorías de d'Olphine crecen en magnitud, desde los primeros atracos a mano armada hasta la complicadísima organización mafiosa con la que controla el principado de Monte San Sone, y que se extiende, al parecer, al resto del mundo. Es en este momento, ya en el segundo álbum, en donde cambia su nombre, de Adolphine a Lady d'Olphine, mucho más internacional en su resonancia, y también parte su atuendo: la anciana sustituye su anticuado sombrero por un modelo mucho más actual, y ostenta también un abrigo y un bolso de pieles, costosas joyas...

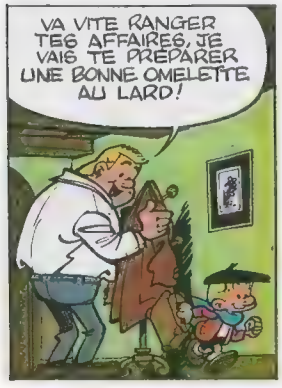
Por supuesto, las actuaciones de d'Olphine son un gag en sí mismas, pues nada más cómico que ver a este personaje con aspecto de dulce ancianita desenvolverse en medio de la canalla más hampona, profiriendo expresiones soeces y desplazándose a la carrera. La relación de Benoît con d'Olphine es también compleja, pues por épocas se tratan como inveterados enemigos y por épocas podría calificárseles incluso de amigos. No son raros los pactos entre ambos, posponiendo la hostilidad mutua hasta la resolución del problema de turno, e incluso las escenas de simpatía. Cuesta entender por qué, por ejemplo, en *Lady d'Olphine*, el reencuentro entre ambos es tan amistoso, casi conmovedor, sobre todo teniendo en cuenta que el desenlace del segundo capítulo mostraba al pequeño héroe a la caza del robot por enésima vez. Pero incluso los primos Vladlavodka están al tanto de la especial simpatía que el robot parece sentir por el niño, y se lo llevan a Monte San Sone para que trate de convencerlo de que vuelva al buen camino...

Los lectores de la serie adoran al personaje del robot, es un hecho. Y es que, aunque de naturaleza malvada, d'Olphine es un ser dinámico y atractivo, que despliega recursos insospechados, casi invencible... y que sólo tiene un talón de Aquiles, que es el de sus descargas periódicas. En efecto, cuando ha pasado un cierto tiempo o ha realizado un sobreesfuerzo, el robot pierde energía y cae en una especie de letargo... Pero pronto descubrirá cómo recargar él mismo sus baterías, introduciendo dos dedos en el enchufe más próximo o incluso conectándose a la batería de un coche.

El caso es que d'Olphine es un enemigo duro de pelar para Benoît, y a cual más escurridizo... Por varias veces ha sido encerrada, desconectada y hasta desmontada, sin que eso consiga detenerla. Su última aparición, en *Golpe de película*, augura sin embargo un final más que definitivo: el robot, después de una tremenda escalada de crueldad y malevolencia, termina su peripecia cayendo al mar desde un acantilado, con lo que se da por supuesto que, de esta aventura, sí que no saldrá ya más...

Aunque nunca se sabe.

6. TÍO PLACIDE



Placide, un gran tipo.

El tío Placide, llamado *Tonton Placide* en su versión original (o sea, "tiíto Placide"), es el único pariente que se le conoce a Benoît. Hace su debut en el cuarto episodio de la serie, que lleva su nombre, y también aparecerá en el que hasta ahora es el último publicado, *John-John*, también de forma casi estelar.

Placide es un fornido policía que trabaja para el S.A.P.P.E.T. (Servicio Auxiliar de Protección de Personalidades Extranjeras en el Territorio), un juego de siglas humorístico ("S.O.C.C.A.V.A.D.O.") que a nosotros, lectores españoles, nos recuerda a aquél de la mortadeliana T.I.A. ("Técnicos de Investigación Aeroterráquea") en constante pugna con la organización rival, la A.B.U.E.L.A. ("Agentes Bélicos Ultramarinos Especialistas en Líos Aberrantes").

El personaje de Placide es de los pocos que están basados en una persona real, por lo menos en la primera parte de la serie (ya en la segunda, puede rastrearse a seres de carne y hueso en muchas otras creaciones). Se trata de un trasunto del cuñado del dibujante Walthéry, igualmente policía, y como se comenta en el estudio del capítulo cuarto, los parajes campestres de su región es muy probable que estén inspirados también en los alrededores del pueblo de Cheratte, de donde Walthéry y familia eran oriundos.

Tío Placide es un personaje amable, simpático, protector y positivo, posiblemente uno de los pocos adultos a quienes no se pone en ridículo a lo largo de la serie. Las peripecias en las que interviene están cortadas por un cierto patrón James Bond, muy popular en la época, y Placide hará gala de una gran disciplina como policía, de los resultados de un riguroso entrenamiento y de un gran despliegue de técnicas y medios para salir al paso de los problemas. Cuando Benoît se maravilla de que su tío sepa hacer tantas cosas, incluso pilotar una avioneta, él le contesta con naturalidad: "¡Pues claro, un policía tiene que saber de todo!"

También es una novedad en Placide la forma que tiene de tratar a Benoît, sin ápice de paternalismo mal entendido (como Dussiflard o el Comisario). Por supuesto que cuida de su sobrino, de quien desconoce sus poderes, preparándole la comida y preocupándose por que se vaya temprano a la cama, pero no duda en detenerse a contestar a sus preguntas, darle todo tipo de explicaciones de los asuntos "de adultos", llevarlo consigo en sus misiones y tratarlo, en fin, con un poco más de consideración que el resto de los convecinos de Vivejoie-la-Grande.

No resulta extraño que Benoît vea en él a un auténtico héroe (aun cuando, en la mayor parte de las ocasiones, tenga que echarle una manita a fin de que la aventura de turno termine bien), un modelo a seguir; y así resulta que Benoît, cuando le preguntan sobre sus planes de futuro, no duda en contestar con firmeza: "¡Yo quiero ser un buen guardaespaldas, como mi tiíto Placide!"

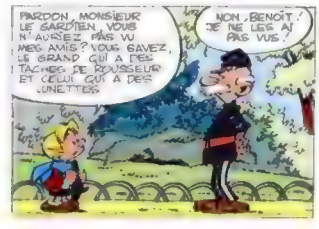
7. SERGE VLADLAVODKA

Vladlavodka y su mostacho.

Serge Vladlavodka es un científico, vecino de Vivejoie-la-Grande. Físicamente, parece haber heredado algo del vendedor de instrumentos musicales de *La flauta de los seis pitufos*, con su cabello ensortijado y su bigote: diseñado en primer lugar por Peyo, en el año 1963, su físico es suave y redondeado, y permanecerá igual con el tiempo incluso en franca contraposición con su primo Melchior, de diseño mucho más estilizado y realista (dibujado por Walthéry en 1972). Vive en una casa (18, Rue de Fer à Cheval) de un barrio marginal, en donde se dedica principalmente al diseño, construcción y reparación de autómatas. En un principio sus trabajos poseen una factura humilde (robots de reclamo para empresas comerciales), más tarde su fama parece crecer y hasta es requerido para diseñar los ingenios mecánicos de una película de superdetectives que va a rodarse en el Puerto de Lacalanque (*La isla de la desunión*). Al igual que otros personajes de la serie, Vladlavodka permanecerá en la misma como un personaje fijo, participando en varios relatos de forma destacada.

Su mayor mérito consiste, sobre todo, en haber creado al robot "Adolphine-Lady d'Olphine", por lo demás el carácter de Vladlavodka se nos antoja un tanto anodino, sobre todo en su primer relato, en donde es causa y origen de todo el embrollo pero se muestra remiso a participar en su resolución, dejándole toda la iniciativa al pequeño Benoît. Más adelante, en el sexto capítulo, cuando le toca recibir a su estrambótico primo en su casa, sí parece desplegar un poco más de carácter, imponiéndose a Melchior en todas las circunstancias. Y llegará al punto de ser, en el último capítulo en que interviene, el que resuelve la situación final mediante dos ingeniosas estratagemas, poniendo fuera de combate a tres ejércitos y consiguiendo sacar a sus compañeros de la isla de Plata Costa al convertir en hidroavión una vieja avioneta militar.

8. EL GUARDIAN DEL PARQUE "JULES-PETIT"

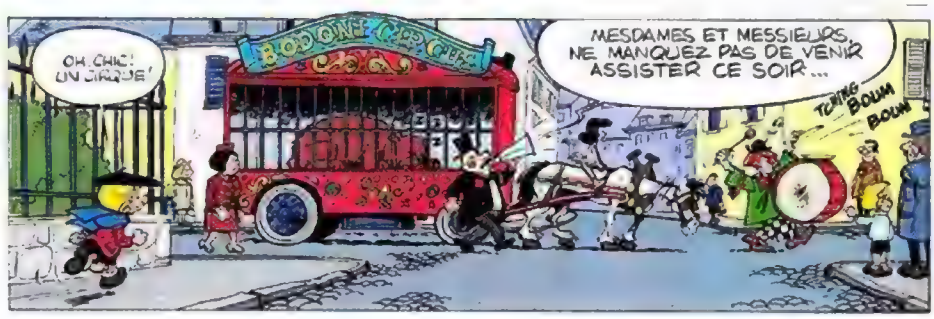

PARDON, MONSIEUR LE GARDIEN, VOUS N'AURIEZ PAS VU MES AMIS? VOUS SAVEZ, LE GRAND QUI A PLEIN DE TACHES DE ROUSSEUR ET CELUI QUI A DES LUNETTES
NON, BENOÎT! JE NE LES AI PAS VUS!

Este bigotudo personaje, que bien podría ser un precursor del personaje de "el Sargento" en la película *La flauta de los seis pitufos* (1975), aparece en la serie desde sus primeros tiempos y se queda ya en ella de forma definitiva, aunque sus papeles siempre serán muy esporádicos. Alineado psicológicamente junto con el Comisario de Policía, su rol se reduce a regañar a los niños, especialmente al pequeño Benoît, cada vez que los ve rebasar los límites de lo establecido por la ley, la compleja cantidad de normas que regulan la vida del parque Jules-Petit (está prohibido pisar el césped, jugar con el agua del estanque, hacer ruido, etc.). El suyo, como el del Comisario, parece ser un rol con cliché. No obstante, no todo son desventajas para Benoît cuando se encuentra con este furibundo personaje, ya que gracias a él consigue librarse de sus per seguidores en el álbum *Los Taxis Rojos*

9. JOSEPH DELBOUILLE

Como el Tío Placide, este personaje está directamente inspirado en una persona real, incluso compartiendo con ella su nombre de pila. Se trata de la afectuosa caricatura de Joseph Gillain, "Jijé", amigo y compañero de trabajo de Peyo y Franquin y "maestro espiritual" de Will. Esta caricatura tan directa de un compañero, hecho insólito en la producción de Peyo, permanece como algo aislado.

Joseph es un antiguo compañero de ejército de Dussiflard, con el que comparte también otras vivencias de juventud: igual que el viejo taxista, pertenecía a la "Vivejoie Jazz-Band" y fue obsequiado asimismo con una parte de la polémica escritura de propiedad de unos terrenos en un lejano emirato árabe. Joseph Delbouille trabaja como cocinero en la marina mercante, lo cual le permite auxiliar a Dussiflard y Benoît durante su embarque forzoso hacia las Islas Galápagos. Es un personaje que se hace entrañable, valiente y capaz de arriesgarse por ayudar a sus amigos. Aparecerá en dos ocasiones a lo largo de la serie.



La familia Bodoni desfilando por la ciudad.

10. EL SEÑOR BODONI Y FAMILIA

El Señor Bodoni es, de todos los personajes adultos "buenos" de la serie, el único que llega a conocer verdaderamente la fuerza de Benoît. Hace su primera aparición en 1969, en el episodio titulado *El Circo Bodoni*, en donde juega un papel muy principal, y a partir de aquí lo veremos aparecer esporádicamente en otros álbumes. Sin proponérselo, juega un papel destacado en el séptimo álbum, ya que es él quien desvela a Démonia el secreto de la fuerza de Benoît, ignorante de que la taimada dama se propone aprovecharse de estas confidencias para utilizar al niño con fines malvados.

El Señor Bodoni es un padre de familia dueño de un pequeño circo ruinoso, al que trata de hacer salir adelante. Su suerte cambia el día en que conoce a Benoît, o, mejor dicho, el día en que su hijita Mona lo conoce. Benoît simpatiza con la niña y con el resto de la familia (formada por el Señor Bodoni, de quien no conoceremos nunca el nombre de pila, por la Señora Bodoni, igualmente sin identificar, y por sus hijos Pietro y Mona), y tratando de ayudarles a sacar el circo de la quiebra es que se anima a revelar al mundo su propia fuerza, incluso exhibiéndola en un espectáculo.

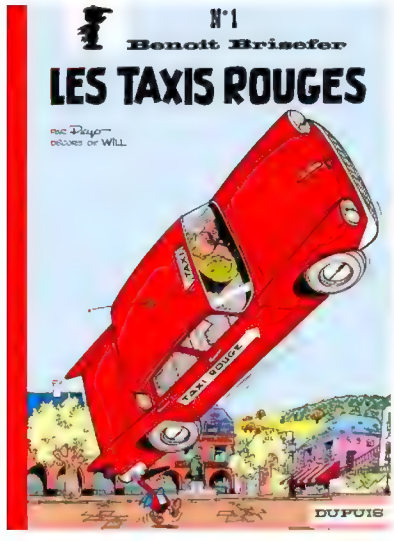
Vemos, al hilo de las aventuras de Benoît, cómo el circo va, efectivamente, prosperando, pese a lo cual el Señor Bodoni continuará mostrando su carácter campechano y cordial (y en exceso confiado) ante todo el que se le acerca.

Dentro de la familia de Bodoni, el miembro más destacado es Mona, una pequeña equilibrista aproximadamente de la edad de Benoît, de la cual el niño parece prendarse a primera vista. Este personaje de niña pequeña encantadora, diseñada por Walthéry, es un tanto atípico en las historietas de Peyo, pero es realmente el motor que pone en marcha todo el desarrollo de la historia.

11. LA PORTERA DE SERGE VLADLAVODKA

Y, para terminar, un apunte anecdótico. Sólo los personajes que aparecen más de una vez, "que evolucionan", son tratados en esta sección, y éste es un personaje que, realmente, parece evolucionar. En el primer álbum en que aparecía, *Madame Adolphine* y siguientes, se limitaba a ser la típica portera chismosa, siempre de cotilleo con las vecinas y agarrada a su escoba, pero en *La isla de la desunión* la vemos quitarse por fin el delantal, con toda la dignidad del mundo, para asistir a un curso de Meditación Trascendental.

LOS ÁLBUMES



LOS TAXIS ROJOS

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: *Les Taxis Rouges*

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 1

AUTOR/ES: Peyo (guión y dibujo de los personajes), Will (decorados) y Nine (color).

FIRMA: Peyo, para la publicación en revista; Peyo y Will para el álbum, en portada y página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis en *Le Journal de Spirou*, una página y media semanal desde el 15-XII-60 hasta el 28-IX-61 (números 1.183-1.224), salvo en los números 1.183-1.205 (dos páginas) y 1.211 (una página). Color. Dibujos publicitarios en los números 1.181 y 1.182. Dibujos de portada en los números 1.209, 1.216 y 1.223.

PRIMERA PUBLICACIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis en 1962. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Dupuis en 1966 (colección "Gag de Poche", número 50, en formato de bolsillo). Por Éditions Rombaldi, en la colección "Intégrale Peyo", volumen 9 (1988). Por Éditions Dargaud en la colección "Pocket BD", con 126 páginas y formato de bolsillo, en 1990 (ISBN: 2-266-03659-9). Por Éditions du Lombard en 1997, "Édition en OR", ISBN: 2-205-04712-4. Por Éditions du Lombard en 1999, ISBN: 2-80361-288-7. Por "Panini-Comics" en marzo de 2004, en el número 22 de la colección *Le Monde de la BD*.

PÁGINAS: 60 (numeradas, por medias páginas, del 0 al 54: 0, 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C... A partir de la página 32, la numeración es ya normal.)

ISBN: 2-8001-0025-7. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Jules Dussiflard.

MALVADOS: Poilonez y sus sicarios: Tino, Max, Jojo y compañía.

SECUNDARIOS DESTACABLES: Arsène Duval, Joseph, el comisario de policía de Vivejoie-la-Grande, el guardián del parque Jules-Petit.

LOCALIZACIONES: En la ciudad de Vivejoie-la Grande: parque Jules-Petit, casas de Benoît y de Madame Pluche, edificio de la compañía de los Taxis Rojos. Sótano de una mansión en el campo. Un carguero en alta mar. Una isla desierta. Parajes de Portugal, España y Francia.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît Brisefer es un niño que posee una fuerza prodigiosa, y que es muy amigo del taxista Jules Dussiflard. Un día, éste sufre un sabotaje por parte de un chofer de la nueva compañía Taxis Rojos. Al ir a quejarse a su director, Poilonez, Dussiflard descubre accidentalmente un complot y es secuestrado por Poilonez y sus hombres, que lo encierran en un sótano.

Benoît se deja atrapar también para encontrar a Dussiflard, pero se resfría y ambos prisioneros son enviados hacia las Islas Galápagos. Gracias a Joseph, un viejo amigo de Dussiflard que éste encuentra en el carguero, logran huir en una lancha. Llegan a una isla habitada por el estrafalario Arsène Duval, y Dussiflard decide quedarse. Benoît parte solo en la lancha y, recuperada su fuerza, hace una larga ruta hasta llegar a Vivejoie-la-Grande justo el día en que Poilonez y los suyos habían planeado saquearla.

Poilonez finge un ataque radiactivo para que los habitantes abandonen la ciudad, pero Benoît se le enfrenta y acaba con los Taxis Rojos. Acabada la peripecia, y una vez todos los maleantes en prisión, Benoît y Dussiflard se reúnen.

5A
BON VOYAGE !
SAPRISTI ! J'AI ENCORE FAIT DES DÉGÂTS !
JE CROIS QUE JE FERAIS MIEUX D'ALLER ME METTRE DANS UN COURANT D'AIR ET D'ESSAYER D'ATTRAPER UN BON RHUME !
OH !

Originales para una página de este libro.

COMENTARIO: Sin duda que los lectores habituales de Peyo que comenzaron esta aventura en las páginas de *Le Journal de Spirou* quedarían bastante sorprendidos con el cambio radical en el estilo, en comparación con las aventuras del resto de sus personajes. Por supuesto, Peyo había dibujado historias de ambiente contemporáneo con anterioridad, pero no con tal exuberancia... El diseño de los árboles, por ejemplo, con sus copas como burbujas redondas a través de las cuales se ve el ramaje, o los mil y un detalles y adornos en las fachadas de las casas, el cuadro del gallo en la pared del despacho de Poilonez, los muebles... Y es que en la banda de título de esta primera publicación en revista no consta aún que no es Peyo el único dibujante, sino que los decorados están realizados por Will. En las últimas ediciones EN LIBRO ya se verá corregida esta omisión, a todas luces injusta. Por cierto, que a partir de ahora habrá que prestar atención al diseño del título de cada aventura, en la banda de título de la primera página, ya que se inaugura aquí un nuevo grafismo consistente en rellenar las (hasta ahora) sobrias letras negras del título con todo tipo de motivos florales, margaritas muy del gusto de los años sesenta, hojas, tallos entrelazados... Este diseño se repetirá en otros álbumes posteriores.

En la segunda página (1B, según la numeración) hay una viñeta cuádruple que muestra el momento en que Benoît levanta un enorme armario, y es éste el verdadero protagonista de la escena: las columnas labradas en la madera, el detallismo de la vajilla que está a punto de caer de sus estantes, incluso el jarrón con cardos colocado encima... no tienen nada que ver con el grafismo habitual en las historias de Peyo. En la puerta del armario se ve un grabado que representa a una especie de monje cubierto de pies a cabeza con una generosa túnica con capucha. Sin embargo, en los bocetos originales de Will, los grabados de las puertas eran completamente distintos: en la de la izquierda, un sátiro desnudo con pies de cabra que toca la flauta (¿tal vez un antepasado del Tío Hermès?), y en la puerta de la derecha, una dama cretense con falda de amplio vuelo y los senos descubiertos. Por supuesto, este diseño es aún demasiado atrevido para la época: cuando realice su serie "Isabelle", Will prodigará los desnudos, tanto masculinos como femeninos, pero no aquí.

«Formado por Jijé, Will lo tiene todo para complacer a Peyo: dibuja simple y claro, y está dotado de un excelente sentido del decorado. Ya ha prestado ayuda a Franquin para imaginar la arquitectura modernista de la ciudad donde se desarrolla el episodio de *Spirou* titulado *Los Piratas del Silencio*...» (Dayez, 2003). Resulta interesante constatar que, aparte del decorador (que no los decorados, que aquí son bastante distintos), esta aventura de Benoît comparte con "Los piratas del silencio" algunas cosas más: el complot que Poilonez trama para evacuar toda una ciudad y saquear a gusto sus edificios más importantes, con una banda de malhechores eficazmente distribuidos; el detalle de la nube de gas, la escena final del saqueo... o incluso detalles menores como el diseño de la telefonista en ambas aventuras o el cuidado con que el jefe de la banda planifica la posición de sus hombres. Por otra parte, en esta aventura de Benoît se hará un homenaje a Jijé, que seguro que complació muchísimo a Will: se trata, en efecto, de una pequeña sorpresa en la página 34 (28B). Peyo, tan poco dado a caricaturizar a sus amigos (al contrario que Franquin), introduce a Joseph Gillain, "Jijé", en la persona de Joseph, el cocinero del barco: un simpático ex compañero del ejército de Dussiflard y que, a la postre, será quien ayude a huir a los protagonistas. Este personaje hará alguna aparición más en el futuro, como veremos más adelante...

A pesar del gran protagonismo que los dibujos de Will tienen en esta historia, un repaso atento a los personajes y a las situaciones nos demostrará que es Peyo quien está, al fin, a cargo de la obra: el grafismo de los protagonistas es inconfundible, y nos remite directamente a "La guerra de las Siete Fuentes" en personajes como Dussiflard, Arsène Duval o el amenazante capitán del carguero. Lo mismo podemos decir del estilo de algunos chistes y secuencias, como la que ocupa toda la página 38 (marcada como "32"): Dussiflard y Benoît, náufragos en una lancha, piden ayuda a un crucero turístico que pasa junto a ellos, y Peyo se complace dibujando una galería de personajes a cual más diverso, con su característico ingenio para los chistes mudos: las señoras que cotillean, el niño que llora, el señor indiferente que no se digna ni a abrir los ojos, los caballeros ingleses con su flema y, sobre todo, el turista enloquecido que no para de fotografiar todo cuanto pilla.

También merece especial mención la cómica escena de la persecución nocturna por el parque, que ocupa cinco páginas y en las que se esboza un personaje de futuro éxito en la serie: el guardián del parque Jules-Petit, con su mal genio y su eterna cantinela: «¡Está prohibido pisar el césped! ¡Está prohibido bañarse en el estanque...!» Será inevitablemente remedado en la parodia que Delporte y

Walthéry harán de la serie, años más tarde: «¿No saben que está prohibido lanzar coches? ¿No saben que está prohibido romper las casas?» También encontramos un reflejo de él en el iracundo sargento bigotudo que, en la película *La flauta de los seis pitufos*, se empeña en meter en el calabozo a Pirlouit «por alterar el orden público».

Otro buen chiste es el protagonizado por Arsène Duval, alto ejecutivo que ha tenido la desgracia (o, según él, la inmensa suerte) de naufragar en una isla desierta, y que llena nada menos que ocho viñetas con una retahíla de negaciones cargadas de regocijo: «¡Nada de fábricas! ¡Nada de teléfonos! ¡Nada de suegras! ¡Nada de impuestos...!», y un largo etcétera. El buen señor, que ha encontrado un auténtico paraíso de paz en la tierra, libre por fin de preocupaciones materiales, no puede menos que recordarnos una vez más los agobios de Peyo como hombre de negocios: seguro que éste se divirtió a gusto desahogándose en el diseño de este personaje encantado con su "liberación". Es también, por supuesto, una crítica enérgica a la civilización de la tecnología, con todos sus adelantos que proporcionan comodidad, sí, pero también infinitas tensiones: como ya se dijo, una segunda lectura de esta serie nos habla del eterno conflicto entre modernidad y tradicionalismo, y de hecho las primeras páginas tienen por tema la alienación del artesano (Dussiflard), con sus medios "de toda la vida" (el viejo taxi) que no puede hacer frente a la competencia de los nuevos Taxis Rojos, coches último modelo y dotados de todos los adelantos como emisoras de radio y teléfonos, una potente empresa con gasolinera propia y decenas de eficientes empleados. Como dice el entusiasmado niño de la tercera página (5B): «¡No tienen nada que ver con el cacharro del viejo Dussiflard» A lo que Benoît, apesadumbrado, contesta con el pensamiento: «¡Es verdad! ¡Pobre hombre, se va a arruinar!». Peyo no duda en ponerse de parte, claro, del tradicional artesano: será Benoît quien lo ayude a defenderse de los ataques del competidor fuerte, que quiere echarlo del mercado usando todos los medios posibles aunque sean sucios. Esta crítica feroz de los abusos del sistema capitalista, del monopolio de las grandes empresas sobre los pequeños productores, no es única aquí; Peyo la retomará años más tarde en "El Pitufo Financiero". Las últimas páginas, con Benoît causando un estropicio en la flota ultramoderna de los Taxis Rojos, son una verdadera revancha simbólica, así como un merecido castigo a las afrentas del principio de la historia: Benoît apisona salvajemente uno de los coches saltando sobre él, mientras su chofer trata de pedir auxilio con el ya inútil radioteléfono. A pesar de los muchos caminos, atajos y desviaciones de cada historia, a Peyo le gusta dejar bien cerrados todos sus bucles argumentales.

Habíamos dicho que los protagonistas encuentran una isla desierta, remanso de paz que representa la mayor de las tentaciones... Dussiflard anuncia su intención de quedarse allí para siempre. «¡Pero no podemos dejar que ese bandido se salga con la suya!», protesta Benoît. «¡Ése es el trabajo de la policía!», responde Dussiflard. Pero, claro, las cosas no pueden ser tan fáciles para un héroe como Benoît: él sabe que el deber está por delante de todo, y emprende en solitario el regreso a la lucha. Una vez más, Peyo moraliza eficientemente desde sus páginas...

Y, ya para terminar, llamar la atención sobre el hecho de que en esta aventura se da, por primera vez en Peyo, una costumbre muy extendida en las historietas publicadas por Dupuis: la de promocionar productos de la casa haciendo que los personajes de las diferentes series los lean dentro de sus propias historias. Lógicamente, Peyo no ha podido hacer eso hasta ahora, debido a la ambientación medieval de sus series anteriores (aunque sí que llegó a dibujar, para la contraportada de algún álbum, a Johan y a Pirlouit leyendo tebeos), mas de ahora en adelante se va a desquitar con creces. En la página 19 ("13C"), el Comisario de Policía se encierra a cal y canto en su despacho para leer *Le Journal de Spirou.*

MADAME ADOLPHINE

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: MADAME ADOLPHINE

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 2

AUTOR/ES: Peyo (guión y dibujos), Will (decorados), Nine (color), Roba (dibujos).

FIRMA: *Peyo*, para la revista y la primera edición EN LIBRO. Peyo y Will para ediciones siguientes EN LIBRO, en portada y página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis en *Le Journal de Spirou,* dos páginas semanales desde el 17-I-1963 hasta el 12-IX-1963 (números 1.292-1.326), salvo en los números 1.310-1.319 (una página). Diseños publicitarios en los números 1.290 y 1.291. Color. Portadas en los números 1.292, 1.308 y 1.318.

PRIMERA EDICIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis en 1965, cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Dupuis en la colección "Gag de Poche", núm. 43 (1966), formato de bolsillo. Por Éditions Rombaldi, col. "Intégrale Peyo", vol. 9 (1988). Por Éditions Dargaud, col. "Pocket BD", formato de bolsillo con 126 páginas (1990), ISBN: 2-266-03589-4. Por Panini-Comics en marzo de 2004, col. *Le Monde de la BD* núm. 22.

PÁGINAS: 60

ISBN.: 2-8001-0026-5. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Madame Adolphine, señor Vladlavodka.

MALVADOS: Madame Adolphine (robot) y el resto de su banda: Juju, Leon, etc.

SECUNDARIOS DESTACABLES: El Comisario, Dussiflard, el guardián del parque Jules-Petit, el carcelero.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: parque Jules-Petit, casa de Benoît, casa de Vladlavodka, comisaría, prisión. En la capital: calles, bistró "Chez Juju", club "Le Perroquet Bleu", Casa de la Moneda, estación ferroviaria.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît Brisefer conoce a una encantadora anciana llamada Madame Adolphine, pero ignora que en realidad se trata de un robot construido por el científico Vladlavodka. Por otra parte, la verdadera Madame Adolphine, de la cual el robot es una copia, se pasea inocentemente por la ciudad.

A causa de un cortocircuito, la falsa Madame Adolphine se vuelve perversa, se escapa y atraca el banco de Vivejoie-la-Grande. Luego huye a la capital y reúne a una banda de bribones a la cabeza de la cual organiza numerosos robos. Mientras tanto, la verdadera Madame Adolphine es detenida y encerrada en prisión. Benoît sabe que ella es inocente, pero como el comisario no le hace caso, se introduce él mismo en la cárcel y huye con la anciana, dejándola escondida en el taller de Vladlavodka.

Benoît se desplaza hasta la capital y busca a la falsa Madame Adolphine, consiguiendo dar con ella y con su banda. Engañado por el robot, presencia lo que él cree una inocente labor de limpieza en la Casa de la Moneda, y que en realidad es un robo a gran escala. Madame Adolphine lo envía de vuelta a Vivejoie-la-Grande en tren, pero Benoît se escapa y regresa en su busca: devuelve la furgoneta con el dinero robado y se enfrenta a la banda. Cuando llega el robot, un resfriado impide a Benoît defenderse y es encerrado en el sótano. Consigue engañar a Juju para que le traiga medicamentos, y logra curarse justo en el momento en que Madame Adolphine va a terminar con él.

Por fin, se aclara todo y el comisario ve reunidas a ambas ancianas, la verdadera y la falsa. Vladlavodka se lleva al robot para neutralizarlo. O... ¿se tratará, más bien, de la verdadera Adolphine?

COMENTARIO: Como si estuviese ya escrito que este episodio tendría, con el tiempo, una segunda parte, Peyo deja el final del relato abierto en una forma bastante poco habitual en él. La última viñeta muestra al robot cometiendo un nuevo atraco, mientras el coche de Vladlavodka y Benoît se dirige hacia allí a toda velocidad. Sí, pero eso no quiere decir que, forzosamente, pudieran capturar por fin a la más que escurridiza anciana... ¡Lady d'Olphine nos dará la razón unos años más tarde!

El episodio *Madame Adolphine* conoce un gran éxito, tanto por la perfección y justeza del guión (plagado, sin duda muy al gusto de Peyo, de situaciones ambiguas así como de chistes magníficos) como por lo acertado del nuevo personaje, que le disputa claramente el protagonismo a Benoît. Una vez más, Peyo demuestra su maestría creando escenas de contraste: por un lado, Madame Adolphine se muestra afabilísima, paseando por el parque como todas las ancianitas del mundo, invitando a Benoît a un refresco, dando limosna a los pobres... Por otro lado, se comporta como una vieja malévola que emplea un lenguaje poco apropiado, repleto de insultos y expresiones amenazadoras: «¡Amarradme a estos tíos!», «¿Nos piramos?», etc. Sólo la gestualidad y las actitudes permitirán distinguir a la buena de la mala: en este aspecto, el tratamiento gráfico de Madame Adolphine se asemeja muchísimo al de Gargamel a lo largo de la historieta "Pitufo verde y verde pitufo".

La verdadera Madame Adolphine, si bien es cierto que no protagoniza el relato, tiene también una actuación destacada en buena parte de la historia, sobre todo durante la escena del interrogatorio en comisaría en la última viñeta de la página 25: una escena magistral que parece sacada del cine negro, en donde una cohorte de inspectores de policía agotados deslumbran a Madame Adolphine con una potente luz, bajo verdaderas nubes de humo de tabaco, haciéndole todo tipo de preguntas. Pero, tras horas y horas de durísimo interrogatorio, la anciana se limita, como siempre, a ofrecer caramelos a todos los que la rodean. («-¿Qué hizo usted ayer? -Sopa de coles...»). Igualmente cómica, por lo conmovedora, es aquella otra escena en la que Madame Adolphine cree que la han detenido por cruzar la calle con el semáforo en rojo, y se confiesa culpable entre grandes muestras de contricción; más tarde, cuando Benoît acuda a sacarla de la cárcel, ella se resistirá porque "eso no está bien".

Thierry Groensteen (1983) considera que el segundo episodio es el mejor de todos los realizados en la primera etapa de la serie, y que eso se debe sobre todo al personaje de Madame Adolphine. «El aspecto inofensivo y enternecedor de la anciana presenta un contraste muy regocijante con su lenguaje de argot y su comportamiento de gangster. En la obra de Peyo, la humanidad se divide en dos clanes antagonistas y netamente separados: el de los buenos y el de los malos. Ni siquiera los robots escapan a esta alternativa: basta que se inviertan dos circuitos para que basculen de un campo al otro». Asimismo, esa idea de la dualidad profundamente marcada, que es tan habitual en Peyo, la encontramos incluso en el protagonista: «Hay dos Benoît Brisefer, un poco como hay dos Madame Adolphine...» (Groensteen, 1983). Por un lado, está el inocente niñito que juega y va a la escuela, y al que todos acusan de ser un mentiroso o, cuando menos, un soñador: recordemos su interacción con la niña en las primeras páginas de esta historia... a veces se detecta algo de ensañamiento por parte del guionista, que se obstina en hacer quedar mal a su personaje utilizando todos los medios posibles. Por otro lado tenemos al héroe que hace grandes estragos en las filas de los malvados mientras grita fuera de sí. Hay un Benoît inocente, que se deja engañar con facilidad (es el que preside toda la secuencia del robo a la Casa de la Moneda y el viaje en tren), y otro artero y astuto que se vale de todos los medios para salirse con la suya: ahí tenemos por ejemplo a ese Benoît que engaña a Juju, contándole una serie de embustes para que le traiga medicinas con que curar su catarro: un Benoît bastante soprendente, todo sea dicho, ya que ese tipo de actuaciones le cuadran más a personajes esencialmente pícaros, como Pirlouit. Una vez más, y nunca insistiremos lo suficiente, aquí el truco del éxito está en una consumada astucia en el juego de inversiones de cliché, que en este episodio parece multiplicarse hasta el infinito... no sólo hay una anciana verdadera y otra falsa, sino que, dentro de esta última, ¡también se da la dualidad! Y, como dice Dayez, aparte de reconocer la evidente superioridad del guión de este episodio con respecto al del primero, «Vuelve a encontrarse en *Madame Adolphine* la propensión de Peyo a invertir los clichés: tras un Superman infantil, se divierte aquí haciendo hablar a una simpática anciana como un vulgar granuja. En muchos aspectos, Adolphine prefigura uno de los personajes de Goscinny para la serie *Lucky Luke*: Ma Dalton, madre amante -y cómplice- de los cuatro célebres bandidos.» (Dayez, 2003).

Pero las ambigüedades del guión, que crean un acertado clima de suspense, no se dan tan sólo en el comportamiento de Madame Adolphine. Al principio de la historia tiene lugar una secuencia magistral en la que Benoît, cada vez más desconcertado, asiste al comportamiento extrañísimo de un médico y de un desconocido llamado Vladlavodka, que se lleva a una supuesta anciana enferma a hombros, le golpea la cabeza con una puerta y la arroja brutalmente al maletero de su coche. Estos hechos, junto con otras incógnitas puntuales (la negativa a beber de Madame Adolphine, su falta de pulso), resultan finalmente explicados al conocerse que la dama es un robot.

A destacar, en la secuencia de la detención de la anciana (página 27), que en comisaría hay un cartel en donde aparece la caricatura de Yvan Delporte. Bajo su foto, la leyenda: «Se busca a Yvan el Loco. Recompensa: 50.000 francos.» Es la primera vez que el redactor jefe de *Le Journal de Spirou* aparece así retratado en la serie sí... pero en modo alguno será la última. Por otra parte, esta fama de "loco" se la había él ganado a pulso entre sus compañeros, debido a sus estrambóticas ideas y actuaciones... y todo hace pensar que disfrutaba no poco con ello.

Dussiflard hace aquí su segunda aparición, tanto de forma esbozada en la primera viñeta, como en la secuencia del robo del taxi y la denuncia en comisaría. Ya hemos hablado del encorsetamiento gráfico de Peyo, y de la recurrencia de algunos personajes y detalles: ¿reconocen al mendigo que aparece en dos viñetas de la serie? Pues sí, se trata del pequeño Baufort de la barba blanca, o por lo menos un lejano descendiente bastante directo (aunque en esta ocasión, la forma de su barba recuerda más a la del Rey o la del Gran Pitufo). En las últimas páginas, cuando las dos Adolphines salen de comisaría y una golpea a la otra... ¿no nos recuerda eso a cierta serie de gags en "La guerra de las Siete Fuentes" y "El País Maldito", en donde Pirlouit, Monulf y otros personajes la emprendían unos con otros a puñetazos de idéntica manera? (sólo se echa de menos la onomatopeya, "¡BING!")... También el guardián calvo de la prisión, que protagoniza uno de los gags recurrentes más geniales de esta aventura, podría tener perfecta cabida en "La guerra de las Siete Fuentes". Por cierto, que la prisión de Vivejoie-la-Grande está directamente copiada, como otros escenarios ciudadanos, de la realidad de Bruselas: se trata, al parecer, de la prisión de Saint-Gilles.

En este episodio, tenemos el placer de conocer por fin el aspecto del famoso Jules Petit, el tan cacareado benefactor de Vivejoie-la-Grande: Benoît utiliza su busto para reparar un banco roto en la sexta página. Y una vez más se impone la caricatura... el rostro del ilustre benefactor lo expresa todo menos bondad de corazón: se trata de un viejo adusto, amargado y con expresión de gran furor. En esta secuencia, nos vienen a la mente ligeros ecos de "Champignac-en-Cambrousse" (la ciudad provinciana inventada por Franquin), con su enérgico alcalde siempre empeñado en que le levanten un monumento. Una vez más, de forma velada, Peyo arremete contra la moral de la "gente de bien": la última viñeta de la quinta página, en donde Adolphine es criticada por los muy dignos paseantes del parque («¡A su edad!», «¡Qué tiempos!», etc.), son una pincelada más del autor en este sentido, muy bien dirigida a conectar con los sentimientos del joven público de la revista.

En cambio, el perfil de Vladlavodka nos parece, tal vez por necesidades del guión, más bien flojo y poco convincente: para haber tenido un papel tan destacado en la historia, permanece demasiado al margen, dejándole toda la iniciativa a Benoît. Sus globos en la página 17 también son abrumadores, cargados de explicaciones que, por lo menos hoy en día, resultan algo innecesarias (Peyo, tal vez sintiéndose obligado a instruir al lector, parece haber devorado todos los manuales sobre cibernética que pudo hallar en el mercado). Su lección magistral sobre las "tortugas" de Grey Walter puede disculparse, teniendo en cuenta que servirá para crear un buen gag algo más adelante (Benoît, al comisario: «La cibernética sirve para que las tortugas puedan enchufarse solas a las tomas de corriente...»), aparte de anticipar lo que constituirá una fuente de tensión añadida a lo largo del relato: la nueva capacidad del robot Adolphine para recargar por sí solo sus baterías. En un principio, parecía que las "descargas" de Madame Adolphine iban a jugar la misma función que el resfriado de Benoît, provocando la vulnerabilidad del personaje en los momentos más inconvenientes, pero pronto se superará esta incertidumbre. Aunque hay que notar que también Benoît realiza un avance en este sentido: en el primer capítulo, su actitud ante el catarro era el sentarse a esperar pasivamente que se curase solo, en este episodio ya Benoît procede a tomar cartas en el asunto y procurarse un remedio (aunque la escena en la que Benoît se bebe de golpe todos los frascos de medicamento, esperando que "alguno de ellos funcione", resulta más bien poco ejemplar y hasta peligrosa para los jóvenes lectores).

Mención aparte merecen los miembros de la banda de Adolphine: constituyen, por sí solos, una especie de personaje colectivo, con bastante protagonismo en la historia y con diálogos tan jugosos como el que sigue. La situación es la siguiente: dos policías custodian un camión lleno de dinero, y los sicarios de Adolphine, disfrazados de policías (después de una deliciosa escena en la que por error se vestían respectivamente de payaso, ratón, vikingo y bailarina), entran en escena.

Gang: Tenemos órdenes de llevarnos el camión.

Policía: ¡Pero no os conocemos!

Gang: Claro, porque somos de la Policía Secreta.

Policía: Entonces, ¿por qué lleváis uniforme?

Gang: ¡Ssst! ¡Es un truco! Así, nadie pensará que somos de la Policía Secreta.

El único personaje ambivalente en el grupo de Adolphine es el barman Juju, que aunque coopera con los malvados siente compasión por Benoît, y será recompensado con un beso por éste justo antes de la pelea final.

A propósito del diseño de los componentes de la banda, que puede parecer algo alejado del estilo habitual de Peyo (sobre todo, en el caso del bribón de la nariz rota), hay que referir la siguiente anécdota, contada por Roba: «Pasamos una noche en blanco, juntos en su casa, para terminar las páginas. Como él [Peyo] estaba bloqueado y no conseguía salir del apuro, yo dibujé a los gangsters que encubren el juego en el bistró antes de la reunión con Madame Adolphine. Y en páginas posteriores, es él quien los retoma...» (Roba, citado por Dayez en 2003). En un primer momento no estaba prevista la intervención de Roba en esta historia: fue Peyo, agobiado como siempre

con los plazos de entrega, quien lo llama en su ayuda en el último momento. Pero no sólo queda la cosa en unas pocas viñetas, pues Roba será también el autor de los tres dibujos de portada, alusivos a *Madame Adolphine*, que aparecerán en distintos números del semanario.

LOS DOCE TRABAJOS DE BENOÎT BRISEFER

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL:

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚM. DE EPISODIO: 3

AUTOR/ES: Peyo y Delporte (guión), Walthéry (dibujos), Nine (color).

FIRMA: *Peyo*, en la primera publicación en revista. *Peyo, Delporte y Walthéry*, en las publicaciones EN LIBRO, en la página de título. *Peyo* y *Walthéry* en la portada del álbum.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis en *Le Journal de Spirou*, una página semanal desde el 31-III-1966 hasta el 11-V-1967 (números 1.459-1.517), salvo en el número 1.459 (dos páginas). Portada del número 1.463. Color.

PRIMERA EDICIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis en 1968, EN LIBRO cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Rombaldi, col. "Intégrale Peyo", vol. 9 (1988), color. Por Éditions Dargaud en formato de bolsillo, 123 páginas (1989), ISBN: 2-266-003254-2.

PÁGINAS: 60

ISBN: 2-8001-0027-3. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Jules Dussiflard, el señor Vercheval.

MALVADOS: Director de la "Big Petroleum Company", su espía y sus sicarios. Kebk-Bish, traidor y espía asiático.

SECUNDARIOS DESTACABLES: El emir Hidibnn-ed-Ghrinouitch y los miembros de "Le Vivejoie Jazz-Band": Lorgelet, Piccolo, Tronchu, Van Overdekassulenbosch, Joseph Delbouille, Lahuchette y el Vizconde Saint-Amand du Riflaud.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: feria, casa de Dussiflard en la Rue de la Grosse Pompe, Banco Lorgelet, parque Jules-Petit, edificio de la "Big Petroleum Company". Un circo en las afueras, una mina de carbón, un teatro en Escandinavia, un puerto en el Norte de África, diferentes enclaves de Indonesia, la jungla tropical.

SINOPSIS: Durante un día de feria con Benoît, Dussiflard se encuentra con un viejo amigo, el periodista Vercheval. Ambos, junto a otros siete amigos, habían formado parte de una banda de jazz muchos años atrás. En cierta ocasión, la banda había sacado de apuros a un joven emir árabe, el cual les había dado a cada uno de sus miembros la novena parte de la escritura de propiedad de un terreno. Vercheval anuncia a Dussiflard que son ricos, dado que en ese terreno se ha encontrado petróleo: de lo que se trata ahora es de localizar al resto de la banda y reconstruir la escritura. Dussiflard regresa a casa a recoger su pedazo de papel, pero es asaltado. Benoît impide que los atacantes se lleven el trozo de papel.

Comienza la búsqueda de los miembros de la banda, los cuales desempeñan ahora distintos oficios... y algunos en muy remotos rincones del planeta. Cada vez que Dussiflard y Benoît encuentran a uno, los misteriosos atacantes ya han actuado con antelación. Benoît salva la vida de todos los amigos de Dussiflard, pero no puede impedir que sus pedazos de escritura sean robados; todo apunta a que es Vercheval el culpable. Dussiflard y Benoît deben desplazarse a sitios tan lejanos como Escandinavia, China, la jungla... y arrostrar aventuras muy peligrosas, tales como la caída de su avión o el ser confundidos con unos espías que habían robado un microfilm.

Al final, regresan a Vivejoie-la-Grande, y todos los amigos se reúnen en el parque Jules-Petit para tender una trampa a su misterioso atacante, usando el trozo de escritura de Dussiflard como cebo. Vercheval aparece, pero no como autor de la serie de atentados, sino como una víctima más. El verdadero instigador era el director general de la "Big Petroleum Company"... el cual es descubierto por Benoît, que destroza su edificio y le hace confesar. Los nueve amigos celebran el fin de la aventura con una actuación de la vieja banda.

COMENTARIO: En este episodio de *Benoît Brisefer*, enteramente dibujado por Walthéry, podemos encontrar una gran fidelidad gráfica al estilo de Peyo en el diseño de los personajes, si bien a veces se delata la mano ajena en, por ejemplo, la cabeza de Benoît en las primeras páginas, o el aspecto general de Dussiflard (cabeza en relación con hombros y torso: Walthéry suele hacer a sus personajes con unas proporciones diferentes a las de Peyo. Tampoco hay que olvidar que ha pasado bastante tiempo desde el fin del segundo episodio...). Un detalle típico en Walthéry, que no en Peyo: la barba que crece en las mejillas de Vercheval durante su largo encierro.

Otro notable fichaje es el de Yvan Delporte como co-guionista, lo cual se detecta casi imperceptiblemente en detalles como el desenlace de la historia: Benoît toca la trompeta de Dussiflard y destroza todos los cristales de la ciudad. Bien, este tipo de gags en *Benoît Brisefer* no son nada nuevos, pero sí sorprenden un poco las expresiones, ligeramente más maliciosas de lo habitual, en los globos de los habitantes. Por ejemplo, la sarta de palabrotas que provienen de la catedral (y sólo de ella), o el diálogo entre el dueño del edificio con la fachada de espejos y el propietario del almacén de cristales.

Igualmente, sin duda hay que achacar a Delporte la exuberancia de los nombres de algunos de los personajes, que resultan casi impronunciables, así como algún que otro gag muy inteligentemente basado en un juego de palabras: Benoît, que quiere detener la caída de la avioneta en la que viaja Dussiflard, corre por el campo con los brazos extendidos, arrolla a un labriego que va en su tractor y hace a ambos dar una vuelta de campana en el aire. «¡Perdone, señor, es que tengo que *coger* un avión!», será su excusa en esta escena impagable.

También es Delporte, como ya lo ha sido antes y volverá a serlo en el futuro, el protagonista en efigie de algún que otro gag: en esta ocasión podemos encontrarlo en la página 50, nada menos que en la fila de mendigos que acuden a la casa de beneficencia, aguardando pacientemente por su plato de "sopa popular". En esta aventura, también volvemos a encontrarnos con la caricatura de Jijé en el personaje de Joseph Delbouille, que tendrá un papel bastante destacado: es uno de los viejos compañeros de "Le Vivejoie Jazz-Band". El personaje, al que Dussiflard rememora («¿Te acuerdas, Benoît? ¡Era el cocinero de aquel barco que...!»), da lugar a una cierta sensación de continuidad en el tiempo. Resulta curioso que el personaje de Dussiflard, que no es propiamente dicho el protagonista de estas aventuras, vaya tomando mucho más "cuerpo" que Benoît, que sí lo es: éste parece carecer por completo de pasado, y ni siquiera sabemos el nombre de la calle en donde vive. En cambio, de Dussiflard vamos reconstruyendo toda una vida llena de recuerdos, experiencias y viejos amigos (el ejército, la guerra, la banda de jazz...).

Los diseños de fondos y ambientes en general han cambiado un poco: ahora no es Will quien los dibuja, sino Walthéry, que a sus veinte años está a punto de dejar atrás su etapa de discípulo. Por ejemplo, podemos ver edificios de estilo internacional, con toda la fachada revestida de espejos que reflejan el perfil de las casas del otro lado de la calle, un elemento hasta ahora bien poco habitual en Vivejoie-la-Grande. Igualmente, todos los ambientes, vehículos, máquinas... están retratados con una precisión y un detallismo impecables. «La originalidad de *Los doce trabajos de Benoît Brisefer* viene de su puesta en situación: cada colega de Dussiflard se desenvuelve en un universo profesional diferente, los autores aprovechan para hacer pasearse al lector sucesivamente por el mundo de la banca, del circo, de las minas, del teatro, de la marina... Cada decorado permite a Benoît Brisefer realizar una nueva hazaña» (Dayez, 2003). Además, hay que remarcar que en esta historia se da preferencia a mostrar, no las partes más vistosas y conocidas, "públicas", de cada profesión (el escenario del teatro, la pista del circo, la sala de espera del banco con sus ventanillas), sino las zonas más humildes, prosaicas y ocultas: sótanos, almacenes, despachos auxiliares... es como si los autores de este álbum se hubiesen complacido en hacernos entrar "por la puerta de atrás" en cada negocio. Por ejemplo, en la visita de Benoît al circo no franquearemos la puerta de la carpa: el escenario principal de la hazaña es el humilde interior del carromato de un domador, con su cocina portátil de gas y sus cortinillas en las ventanas. Esto es, un poco, como "romper las convenciones". A veces, da la impresión de que las profesiones más atractivas y excitantes, en su mayoría, son en realidad tremendamente aburridas vistas desde dentro (lo que se refleja aquí son sólo las tareas más rutinarias: la limpieza del banco una vez cerradas sus puertas, las rondas del conserje, la contabilidad de las empresas, el trabajo callado y enojoso de los empleados...). Y no cabe duda de que esta perspectiva requirió de un tremendo trabajo de documentación, tanto gráfica como teórica: había que ambientar convenientemente el interior del despacho del ingeniero de una mina, las celdas de seguridad de un banco, los camerinos y bastidores de un teatro... Se trata de un verdadero ejercicio de virtuosismo.

¿Por qué fue Walthéry el elegido para ocuparse íntegramente de esta serie, y no Will, que ya había participado en dos episodios? La razón está, por una parte, en que Will estaba muy ocupado con "Tif y Tondu", serie que acababa de retomar, y por otra que a Peyo le resulta más práctico que *Benoît Brisefer* sea dibujada en su propio estudio, en lugar de estarse desplazando él continuamente a casa de Will en La Hulpe para llevar y recoger las páginas. «Will tuvo un momento de decepción, pero comprendía los argumentos de Peyo y todo se arregló...» (Walthéry, citado por Dayez en 2003).

Y sigue Dayez: «Aunque el título hace referencia a la mitología griega, el guión hace más bien referencia a las novelas policíacas de los años treinta. (...) El argumento recuerda a los *Diez Negritos* de Agatha Christie, o más bien a *El último de los seis*, de Stanislas-André Steeman.». Podríamos relacionarlo también con ciertas aventuras clásicas del tipo "Las cuatro plumas", "Las cinco semillas de naranja" de Conan Doyle y, mucho más recientemente, "El secreto de la pirámide" (*"Young Sherlock Holmes"*), por Alan Arnold: el argumento básico es el del reencuentro de una serie de antiguos camaradas, actualmente desperdigados por el mundo, que comparten un secreto del pasado y un misterio.

En la primera página, cuando Benoît se pasea por la feria, nos llegan ecos de "Los ladrones del marsupilami" y "El Super Quick", de Franquin. También hay, como de costumbre, alusiones a otras series en los pitufos dibujados en la caseta de feria de la página 5, o en el comentario de Benoît durante la peripecia de la locomotora: «¡Es como en las aventuras de Tintin!» (curiosa mención, dicho sea de paso, ¡que alude a la competencia...! ¿Cómo es que Dupuis la dejó pasar?). La página 40 es, sin duda, la mejor del álbum, tanto en grafismo como en acción, y fue elegida muy justamente como motivo de la portada. Y, como anécdora, Walthéry refiere: «Estaba dibujando la cubierta del álbum, con esa locomotora lanzada a toda marcha sobre Benoît. Era Peyo el que elegía el tema de cada portada, buscando la escena más destacada de la historia. Hacía eso muy bien. Y Peyo me dijo: "Es necesario que pongas tu nombre, por lo menos, ¡fuiste tú quien dibujó todo el álbum!" Eso era algo que, generalmente, no proponía...» (citado por Dayez en 2003).

Igualmente, podemos encontrar aquí una serie de gags muy típicos en Peyo, y que hemos visto con anterioridad (o que veremos en el futuro) en otras aventuras. Por ejemplo: la secuencia en la que Dussiflard quiere entrevistarse con el banquero Lorgelet y éste no se digna mostrarse, recuerda furiosamente a aquella otra en la que Torchesac (*La flauta de los seis pitufos*) echa el anzuelo al alcalde de Chatonoy para que lo reciba («¡Lástima! ¡Le traía cien escudos!»). En este caso, el comentario de Dussiflard es: «¡Quiero abrir una cuenta millonaria en este banco, y nadie me atiende!». Naturalmente, como en el caso anterior, Lorgelet no tardará en dejarse ver...

Igualmente, el sueño atormentado de Benoît en la selva recuerda vagamente a aquella pesadilla de Pirlouit en "El País Maldito", en donde, al sentirse mojado por la lluvia, Pirlouit soñaba que Homnibus lo quería ahogar. En esta actualización, Benoît sueña que es atado con una soga por un diabólico Vercheval, cuando en realidad es una boa constrictor la que lo está atenazando. Otro gag de este álbum aparecerá también años más tarde en "La horda del cuervo": el banquero acaba de ser atacado, y Benoît grita: «¡Es necesario un

pequeño reconstituyente para Lorgelet!». En la viñeta siguiente, la cartela reza: «Algunos pequeños reconstituyentes después...», mientras todos los personajes, incluidos el conserje y la señora de la limpieza (y excepción hecha, claro, de Benoît), están medio ebrios de coñac. En "La horda del cuervo", serán Pirlouit y el campesino al que éste ayuda, en la página 6, los que protagonicen una escena similar y con casi idéntico texto.

En este episodio hay otros gags dignos de mención, como el comentario del atónito astronauta que recoge la pelota de golf lanzada por Benoît: «¡Aló, Miami, he descubierto un curioso meteorito blanco y redondo! ¡Y no me creerán si les digo a qué se parece!». Algunos otros chistes, más bien secundarios (forman parte sesgada de la acción principal) no dejan de ser algo lamentables, como cuando el Vizconde Saint-Amand, que se ha convertido en un mendigo, no puede evitarlo y echa mano a las colillas de los ceniceros... ¡incluso ahora que sabe que es millonario! También destacaríamos ciertos comentarios puntuales de Benoît que tienen por misión poner en un primer plano su (a pesar de todo) incólume inocencia, y que en este caso sirven de excusa a una crítica social bastante ácida y adulta en donde se rastrea la huella de Delporte. Por ejemplo, el diálogo que tiene lugar en el tren que lleva a los protagonistas hacia el interior de Indonesia:

Benoît: «¡Es muy raro! ¡Nuestro vagón está vacío, y los otros van atestados!»

Dussiflard: «Es que nosotros estamos en primera clase, y los indígenas son demasiado pobres para poder permitirse ese lujo»

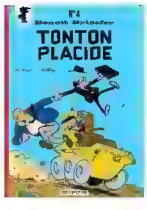
Lo que llama la atención aquí es la expresión de auténtica indiferencia, y naturalidad, de Dussiflard: las cosas son así porque son así, y punto.

Como de costumbre, parte del humor está causado por la contradicción del carácter de Benoît, ingenuo hasta casi la caricatura, con sus actuaciones posteriores. Por ejemplo, en la escena en la que van a visitar al actor sueco Van Overdekassulenbosch (alias Boudingart) en su camerino, mientras éste se caracteriza como Cyrano de Bergerac: horas más tarde, cuando la representación ha terminado y Benoît y Dussiflard salen del teatro, el niño aún está angustiado porque cree que Cyrano, realmente, ha muerto («¡Pero no, es una actuación!», le tranquiliza Dussiflard). Y es que Benoît, a pesar de todo, sigue siendo un chiquillo que se chupa el pulgar mientras duerme (una novedad con respecto al primer álbum). Igualmente, se remarca su exacerbado pacifismo: en la feria, cuando otro niño le propone ir a ver a los boxeadores, Benoît se niega porque "no le gusta la gente que pega"; mientras hace estragos de todo un pelotón de fusilamiento y destroza sus armas, Benoît grita «¡Odio las ametralladoras!»...

Hay que destacar que ciertas escenas de esta historia, transcurridas en Indochina, recuerdan ligeramene a la historieta de Franquin "El prisionero de Buda", sobre todo en la parte de la captura de Dussiflard y Benoît por los soldados asiáticos y su posterior interrogatorio, tan delirante como de costumbre.

Por último, y dada la complejidad del guión de este tercer episodio de *Benoît Brisefer* que impide desarrollarlo por entero en la sinopsis, ofrecemos un pequeño croquis de cada una de sus partes (o "trabajos"), que se puede completar, de forma anecdótica, con la parodia realizada por Walthéry y Delporte en 1973 («Y es así que termina el decimotercer trabajo de Bébert Brisenoix. Fin»).

1. Primer trabajo: abrir la caja fuerte y salvar al banquero Lorgelet.
2. Capturar a las fieras de Piccolo, el domador de circo, y meterlas en sus jaulas.
3. Abrir un pasadizo en la mina del ingeniero Tronchu.
4. Apagar el incendio del teatro en donde actúa Van Overdekassulenbosch-Boudingart.
5. Recoger un avión que cae en picado, y en donde viajan Dussiflard y un piloto.
6. Remolcar a nado un yate en donde iba secuestrado el cocinero Joseph Delbouille.
7. Detener una locomotora a toda máquina, sólo con sus manos.
8. Arrancar un árbol para impedir el fusilamiento del explorador Lahuchette.
9. Tumbar a un batallón de soldados asiáticos y destrozar su armamento.
10. Salvar al Vizconde Saint-Amand du Riflaud, ahora convertido en mendigo, de caer al vacío.
11. Destrozar a patadas el rascacielos de la "Big Petroleum Company".
12. Romper todos los cristales, escaparates y vidrieras de Vivejoie-la-Grande con un solo de trompeta.



TÍO PLACIDE

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: *Tonton Placide*

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚM DE CAPÍTULO: 4

AUTOR/ES: Peyo (guión), Gos (guión), Walthéry (dibujos) y Nine (color).

FIRMA: *Peyo y Walthéry* en la portada del álbum. *Peyo y Gos* en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis en *Le Journal de Spirou*, dos páginas semanales desde el 1-II-1968 hasta el 22-VIII-1968 (números 1.555-1.584). Color. Dos portadas, en los números 1.555 y 1.562.

PRIMERA PUBLICACIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis en 1969, cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Rombaldi en 1988 (col. "Intégrale Peyo", tomo 10), color. Por Presses Pocket Éditeur en la col. "Pocket BD", formato bolsillo con 122 páginas (1990), ISBN: 2-266-03662-9.

PÁGINAS: 60

ISBN: 2-8001-0028-X. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Tío Placide, el señor Chnik.

MALVADOS: El "patrón" de la banda de gangsters, y todos sus miembros: Juliette, Raphaël, Max, la señorita Fraquini, Linette, Fredo, Albert, Jojo, Antoine...

SECUNDARIOS DESTACABLES: La patrona del albergue "El Gobio de Plata", el señor De Mesmaeker, el Coronel Bralon.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: calles, salón de actos de la escuela. En el campo: casa del tío Placide. Banco. Sede de la banda de gangsters, en una sala de fiestas. Aeropuerto. Un tren. Diversas carreteras, caminos, paisajes campestres, vías ferroviarias... Un albergue en Rizou-la-Jolie. Principado de Fürengrootsbadenstein.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît se va al campo a pasar las vacaciones con su tío Placide, de profesión guardaespaldas. Placide tiene que escoltar al intratable Karl Franz Chnik, ministro de finanzas del Principado de Fürengrootsbadenstein, que regresa a su país con una maleta llena de clichés para imprimir moneda. Pero el patrón de una numerosa banda de gangsters ha previsto una serie de estratagemas y de ingeniosos dispositivos mecánicos para robar la maleta, astutamente repartidos a lo largo de la ruta que Placide y Chnik deben seguir. Los asaltos fracasarán, uno tras otro, dado que el pequeño Benoît acompaña a su tío...

El primer intento tiene lugar en la misma sede del banco: una falsa señora de la limpieza duerme a Placide y compañía con un gas y escapa con la maleta en una aspiradora que en realidad es un artefacto volador. Pero Benoît, accidentalmente, la hace caer y recupera la maleta. Cuando regresa al banco, nadie cree su historia... Comienza entonces para los tres viajeros (Placide, Benoît y Chnik) un largo y accidentado trayecto en el cual emplearán todo tipo de medios de transporte: coche, todoterreno, tren, avioneta... Casi a término de su viaje, los tres tienen que pasar la noche en un albergue rural, en donde se produce un ataque masivo: todos los miembros de la banda acuden a la vez y organizan un tiroteo. Benoît ayuda a Placide a enfrentarse a los gangsters, que pierden la batalla y son encerrados en prisión.

La última escaramuza tiene lugar cuando Benoît, Placide y Chnik son transportados por un conductor borracho; en esta ocasión es el patrón en persona quien actúa, usando una avioneta. Pero Benoît lo reduce, llega la policía y se lleva detenidos a los dos últimos miembros de la banda.

A bordo de la avioneta, Placide y compañía cruzan la frontera, y Chnik se pone tan insoportable que lo arrojan en paracaídas. Por fin de vacaciones, Benoît desea demostrar a Placide que él es en verdad muy fuerte, pero pilla un resfriado y tiene que dejarlo estar.

COMENTARIO: Una vez más, como ocurrió con el episodio precedente, el guión de esta nueva aventura de Benoît Brisefer es completamente lineal: consiste en una sucesión de asaltos por parte del enemigo, con lo cual es muy difícil hacer una sinopsis detallada. En cierto modo, podríamos compararlo con epopeyas clásicas del tipo de "La Odisea" o "Los Argonautas", en las que de entrada se plantea un viaje, unos héroes con una misión y un enemigo que tratará a toda costa de sabotear ese viaje. Y, en cierto modo, este planteamiento es el mismo que el del sexto capítulo de *Johan y Pirlouit*: viaje con dificultades a cada paso, y victoria final.

Aquí la vistosidad viene, sobre todo, de los diferentes y muy imaginativos medios usados para los ataques (artefactos increíbles como la aspiradora volante o el zapato transmisor, avionetas, helicópteros, coches deportivos, camiones...), así como de los continuos gags, todos ellos sabrosos y muy bien repartidos a lo largo de la historia, y sin los cuales tal vez este guión pecaría a veces de ser algo monótono, si bien plagado de acción y, como de costumbre, excelentemente ambientado por el dibujante Walthéry. El cual introduce sus personajes con físico caricaturesco, sus impresionantes modelos femeninos (en la secuencia del aeropuerto, cuesta no imaginarse a Natacha apareciendo por cualquier esquina), así como sus cuidadísimos diseños de máquinas, vehículos y ambientación de interiores. Walthéry, mucho más que Peyo, es dado a copiar del natural, tanto paisajes y objetos como personas, y muchos de los tipos que él incluye en sus historias son caricaturas de amigos y compañeros de trabajo.

De hecho, el mismo personaje de Tío Placide (tal vez sería más adecuado decir "Tiíto Placide", ya que el término *tonton* es un término muy familiar), está inspirado en un pariente del dibujante, su propio cuñado Jules, que era policía. Y hay que suponer que los bucólicos entornos naturales de la casa de Placide, sólo un par de páginas pero muy cuidadas, están igualmente inspirados en Cheratte, la región natal de Walthéry que él añoraba al igual que Benoît parece añorar la casa de su tío (se regocija al volver a ver el columpio, quiere pescar y cazar mariposas...). A veces, Peyo, bromeando, llamaba a Walthéry "el campesino", y, según éste, "...me hacía preguntas sobre mi vida en Cheratte... era un tipo que sabía hablar con la gente" (Walthéry, citado por Dayez en 2003).

Placide, con su imponente físico, es un retrato de un policía real, con sus costumbres disciplinadas e higiénicas y su gran autodominio. Es un personaje que parece tener muchas posibilidades de caricatura, pero resulta sorprendentemente bien parado a lo largo de la historia: no se le ridiculiza en absoluto como era de esperar (salvo en algún gag ocasional, como el del saco de arena) y protagoniza escenas destacadas, como la actuación en el aeropuerto y la lucha final a tiros en el albergue, en las cuales se gana una reputación de héroe. En el binomio gorila-niñito con poderes sobrehumanos, normalmente podrían tener lugar una serie de chistes que rebajen al primero hasta convertirlo en bufón de la historia, pero esto no ocurre con Placide, muy posiblemente debido a que Walthéry sentía afecto por el modelo real; y de hecho este personaje, que aparece aquí por primera vez, parece tener mucho cuerpo. Incluso da su nombre al relato.

Placide evoca a otro personaje de Franquin, el secundario Longplaying ("El Prisionero de Buda"), tanto en su físico como en su costumbre de hacer ejercicios matinales, que no interrumpe por nada del mundo. Otros protagonistas de este episodio que nos remiten a personajes de otras series pueden ser el patrón de la banda de gangsters, que gráficamente recuerda un poco a tío Hermès (Will). Es auténticamente un diseño Peyo, y bien podría tener cabida en alguna historia de *Johan y Pirlouit*: incluso se asemeja a alguno de sus malvados, como Courtecorne. Mademoiselle Fraquini, la azafata traidora, tiene algo de Natacha (Walthéry es un maestro en el arte de dibujar cuerpos femeninos perfectos con uniforme impecable), y el insufrible Chnik preludia a otro personaje que aparecerá en el quinto álbum de *Benoît Brisefer*, el extorsionador Ange Retors, tanto en su físico como en su forma de vestir, con ese curioso sombrero negro de alas. El mismo recuerda a un sombrero judío, así como el resto de su atuendo, y esta idea traerá algunos problemas a Peyo, como veremos más adelante en el comentario del quinto álbum. Por otra parte, su cargo de ministro de finanzas y su racanería (protesta por haber tenido que comprar dos maletas "para luego tirarlas", sin tener en cuenta que esta estratagema de Benoît ha supuesto nada menos que la salvación de los valiosos clichés) podrían formar parte de una asociación de ideas... En esta historia se detecta algo de antigermanismo de fondo: el nombre de pila alemán de Chnik y el del principado en donde vive, unido a su actitud siempre elitista y desdeñosa, es muy significativa, y hacia el final de la historia queda patente la opinión del autor con respecto al personaje: Chnik es arrojado de la avioneta en paracaídas, y el conductor borracho apunta que el principado de Fürengrootsbadenstein es un país "de chalados". Muy posiblemente, los recuerdos colectivos sobre la ocupación alemana de Bruselas en la II Guerra Mundial hayan tenido que algo que ver con esta hostilidad.

Otros personajes que aparecen aquí tendrán luego continuidad en futuros personajes parecidos, como una idea interesante que hubiera que seguir explorando. Por ejemplo, el de la patrona del albergue, que no para de repetir la cantinela: «¡Chhht! ¡Éste es un albergue tranquilo!», ¡incluso en medio de un tiroteo! Pero luego se anima y, armada de una sartén, da buena cuenta de algún que otro gangster. Y cuando Placide se disculpa por el destrozo, ella dice que no importa, que era muy aburrido "estar en un albergue siempre tan tranquilo".

Pues bien, esta anciana tan voluble prefigura a otra patrona que aparecerá en el quinto álbum, y que aloja a Retors... También encontramos un cameo memorable: en la secuencia del tren, que podríamos calificar como la mejor y más completa del álbum tanto en ritmo argumental como en equilibrio entre tensión dramática, acción y gags afortunados, vemos al señor De Mesmaeker ("Gaston Lagaffe", por Franquin), al borde de la apoplejía como de costumbre, que acaba de tirar a las vías una maleta llena de contratos... ¡por fin firmados! («¡MIS CONTRATOS! ¡FIRMADOS! ¡EN MI MALETA! ¡POR LA VENTANA! ¡RRAAAH!»). Los incondicionales de Gaston son los únicos que podrán entender, en todo su alcance, la ironía del asunto.

En esta ocasión, Gos auxilia a Peyo a la hora de guionizar, y según sus propias palabras, es él quien propone un nuevo método de trabajo: «Teníamos la suerte de tener a Peyo con nosotros todos los días, en esa época, pero hay que reconocer que era un soñador, nada estricto con los retrasos de aparición. Entonces yo, para obligarlo a llevar un ritmo de trabajo regular, volvía cada sábado por la mañana a molestarlo para hacer juntos el guión: una página de *Benoît* para François y una página de *Pitufos* para mí, él se consagraba principalmente a *El sortilegio de Maltrochu*. (...) Estábamos cada uno a un lado de la mesa, Peyo cogía un folio A4 y hacía la guionización de la página a medida que discutíamos, mientras yo anotaba los diálogos. El lunes, yo volvía con los diálogos a máquina, y él los corregía. Avanzábamos gradualmente, por escalones sucesivos: yo abría un camino posible, él otro, y elegíamos el mejor de los dos. (...) A veces, una vez que llegábamos a la página 52, esbozábamos las ocho últimas páginas para ver si lográbamos redondear la historia en justo sesenta páginas. Pero este tipo de cálculo era raro, porque Peyo sabía por instinto cuándo había que concluir su historia» (Gos, citado por Dayez en 2003).

También sugiere Dayez, en el mismo año, una relación directa entre el guión de este capítulo y las tramas de la saga de James Bond, que en aquella época hacían furor en el cine con Sean Connery como protagonista: «Tras la referencia a la novela policíaca en *Los Doce Trabajos*, ¿por qué no hacer un guiño al cine de espionaje? Y aún más puesto que François se siente a sus anchas en las escenas de acción... Gos y Peyo imaginan que Benoît va a pasar sus vacaciones a casa de su tío, "gorila" empleado en el Servicio Auxiliar de Protección de Personalidades Extranjeras en el Territorio, ¡dicho de otra forma, la S.A.P.P.E.T.! [Nota de la traductora: en español, podría traducirse como "S.O.C.C.A.V.A.D.O."]. Gos recuerda: "¡Ese juego de palabras idiota fue uno de mis hallazgos! Nos divertimos mucho desarrollando esta historia de carreras y persecuciones. Una noche, Peyo invitó a varios amigos a un *brainstorming* en su casa: estaban Franquin, Roba, Jidéhem, Walthéry y yo, y buscábamos ideas, por turnos. ¡Y cuando Peyo vino a hablar de *Tonton Placide*, afloraron las ideas más delirantes! Por ejemplo, alguien imaginó que una espía podría esconder una bomba de humo en sus tampones... ¡En breve, que no lo pasamos mal!»

Sin embargo, siempre hay alguien que sigue velando por que impere el buen gusto en las historias que salen de casa Dupuis, y la prueba es la censura final del gag del queso camembert. En la séptima viñeta de la página 17, un espía utiliza un teléfono camuflado en el zapato de su compañero, y para sugerir que éste huele muy mal se dibuja un chorreante trozo de queso en un globo en blanco. Pero este gag será suprimido en la edición EN LIBRO con una consecuencia imprevista: el trozo de queso sencillamente se borra del bocadillo, quedando éste con un signo de interrogación por todo texto, y por lo tanto resulta algo más difícil para el lector comprender por qué el espía, cada vez que tiene que hablar por el zapato, lo haga desde lejos y con la nariz tapada, motivando que el patrón de la banda no entienda bien sus mensajes y piense que el aparato está averiado. Este gag recurrente sin duda hubiese quedado mucho más explícito si, en lugar de eliminar el dibujo sin más, el mismo hubiese sido sustituido por algún texto alusivo...

En cambio, cuesta comprender por qué se admitieron en esta historia ciertos detalles que podrían considerarse demasiado impresionantes para el público infantil. Una de las espías muere, al caer al vacío desde un helicóptero y traspasar el tejado de un edificio. Esta muerte se trata como una elipsis, pero se hace evidente al lector al no volver a reaparecer el personaje en viñetas posteriores. También resulta algo fuerte el gag del espía que se "suicida" apoyándose una pistola en la sien; una secuencia parecida ya había sido censurada de un álbum de Lucky Luke con anterioridad.

Gráficamente, hay auténticas maravillas en este álbum, como toda la disposición de la página en la que Benoît sube en el ascensor del banco jugando a contar los pisos: en este caso, las casillas completamente alineadas apoyan esta idea, asemejándose a las plantas de un bloque de oficinas.

Los diseños de los personajes, como corresponde al cambio de dibujante (Walthéry, cada vez más, se anima a explorar y a imprimir su propio estilo a la serie), son sensiblemente más realistas, con proporciones alargadas y hombros más anchos. Las posturas dejan de ser estereotipadas: las caídas de los personajes, por ejemplo, se producen en multitud de posturas diferentes, con escorzos... Abundan los pequeños detalles que diferencian a unos personajes de otros (bigotes, gestos, grosor de los labios...), y hay que destacar que los personajes, a medida que avanza el relato, van mostrando señales de la lucha: cada vez están más magullados, sucios y heridos. Se pierde aquí la costumbre de Peyo de hacer durar cada herida o chichón sólo unas viñetas, esa especie de "asepsia" del relato. También hay que destacar otra novedad en la serie, la cantidad de viñetas dedicadas a mostrar la intimidad del pequeño Benoît: la entrega de premios en la escuela en donde se desvelan sus puntos fuertes (conducta y gimnasia) y también los débiles (cálculo), así como toda una página dedicada a describir sus costumbres caseras en el hogar de Placide (los juegos, la cena, el despertar...). Habría que destacar, también, que aunque los personajes de malvados están en este relato mucho más "trabajados" que en otras historias, aún persiste el concepto maniqueo de estricta división entre los buenos y los malos, así como cierto moralismo implícito: los buenos residen en el campo, en un entorno rebosante de luz y aire puro, consumen alimentos sanos y tienen costumbres higiénicas. Los malos son presentados en ambientes oscuros: su sede es una sala de fiestas en donde, como fondo a cada conversación, puede verse a grupos de ellos bebiendo, fumando, bailando música moderna y jugando a juegos de azar... Esta idea podría ser el germen de otro futuro álbum, *Lady d'Olphine*, desarrollado casi íntegramente en un ciudad-casino.

Desde el punto de vista del guión, hay múltiples guiños a otras historias anteriores de Peyo: el gag en el que los espías, que han hipnotizado a todos los pasajeros del tren para obligarles a tirar sus maletas por la ventana, se ven obligados a registrarlas una por una, recuerda furiosamente a aquel otro de "El anillo de los Castellac" en donde Johan y Pirlouit deben revisar todos los pergaminos del cofre de Basse-Fosse, incluso repitiéndose los mismos textos: "¡No, ésta no es! ¡Ésta tampoco...!" (lo mismo ocurre en el gag del armario lleno de zapatos, en la página 17). También de otro álbum de *Johan y Pirlouit* parece haber salido la escena de la sexta viñeta de la página 52: "Y ahora, ¿a la izquierda o a la derecha...?". Sin hablar del chiste del viajero sordo, que recuerda mucho a uno similar en *La flauta de los seis pitufos*. Pero, sin tener que recurrir a guiones anteriores, toda la historia está repleta de gags muy afortunados, como en la secuencia del helicóptero en la página 15: el aparato cae en un desguace, y los espías se felicitan por haber recuperado, por lo menos, 100 francos por la venta de la chatarra. Este gag se desliza a lo largo de nada menos que cuatro páginas, desde la 13 a la 16. Y, en la página 23, la ardilla que grita "*Timber!*" a la caída del árbol parece homenajear a Spip en una escena similar en el relato"QRN en Bretzelburg" (1963).

Hay que celebrar la figura de Chnik, que provee de pausas humorísticas suficientes como para que el ritmo trepidante de la acción no fatigue al lector. También destacamos la existencia de un suspense paralelo muy bien instalado: la preparación del "golpe" por los miembros de la banda, sobre todo en las primeras páginas. Igualmente afortunada es la intriga, en la secuencia del tren, que impide al lector saber inmediatamente quién tiene la maleta buena: tendrá que esperar una página más. Y en la página 48, en el punto más álgido del tiroteo, de nuevo el lector tiembla ante un estornudo en *off* que podría ser de Benoît, con lo cual la batalla estaría, definitivamente, perdida... ¡Felizmente, a vuelta de página, el lector descubre que no es Benoît quien está resfriado! Y es que otra de las novedades, en este episodio, es la de crear suspense jugando astutamente con un elemento con el que el lector ya acostumbrado cuenta: el inevitable resfriado de Benoît, que a medida que se hace esperar tiene la virtud de encrespar más y más los nervios. En esta historia en donde la tensión va *in crescendo* a un ritmo vertiginoso, ¿es posible que el resfriado del protagonista se sitúe en el desenlace, dificultando así todas las vías de escape...? Cuando termina la peripecia y los héroes regresan a casa en su avioneta, uno no puede menos que pensar que, por esta vez, al guionista se le ha olvidado el tema del catarrito, o por lo menos que ha decidido prescindir de él. Pero no es así, ya que el mismo protagoniza nada menos que la honorífica casilla final.

En conclusión, el cuarto capítulo de *Benoît Brisefer* es un episodio trepidante, repleto de gags divertidos y de acción, aunque a decir de Dayez «falta aquí, acusadamente, la poesía original de la serie». Eso sí, y para terminar citando al mismo autor, «tiene el mérito de servir de excelente trampolín de ensayo a los dos jóvenes asistentes de Peyo, que asimilan cada vez mejor las lecciones de narración y de legibilidad del maestro».

EL CIRCO BODONI

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: *Le Cirque Bodoni*

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 5

AUTOR/ES: Peyo (idea original y guión), Gos (guión), Walthéry (dibujos) y Nine (color).

FIRMA: *Peyo* y *Walthéry* en portada y página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis en *Le Journal de Spirou*, dos páginas semanales desde el 6-XI-1969 hasta el 21-V-1970 (números 1.647-1.675), salvo en el número 1.647 (cuatro páginas). Color. Dos portadas, en los números 1.647 y 1.657. Un diseño publicitario en el número 1.719 (25-III-1971).

PRIMERA PUBLICACIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis en 1971, cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Rombaldi en 1988 (col. "Intégrale Peyo", tomo 10). Color.

PÁGINAS: 60

ISBN: 2-8001-0029-X. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: La familia Bodoni: el señor Bodoni, la señora Bodoni y sus hijos Mona y Pietro.

MALVADOS: El señor Choesels, Ange Retors, Émile, Jojo.

SECUNDARIOS DESTACABLES: La casera de Ange Retors, la señora Cuberdon, el niño que acompaña a Benoît al circo, el cobrador, Léon, Jean Nelaire, Georges, el comisario Arieu.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: calles y plazas, bombonería "Au Pierrot Gourmand", casa de Benoît, instalaciones del circo. En Mangetout: circo Bodoni. Otras localizaciones: circo Choesels, pueblo de Saint-Éleuthère (Hotel de Correos, casa de Retors en Rue des Fèves, grandes almacenes Lafaillite).

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît se hace amigo de la familia Bodoni, dueños de un pequeño circo al borde de la quiebra, y decide ayudarlos incorporándose al elenco. La exhibición de su prodigiosa fuerza resulta un éxito y el circo prospera rápidamente. Pero el ambicioso Choesels, empresario circense a gran escala, desea quedarse con el número de Benoît, para lo cual hace que éste sea entrevistado por unos falsos periodistas que con engaños lo involucran en un caso de tráfico de drogas haciéndolo aparecer como culpable. Un extorsionador, Ange Retors, amenaza con revelar las fotos comprometedoras si no se le paga una considerable suma. Entonces, Choesels se ofrece a pagar dicha suma a cambio de quedarse con Benoît.

En contra de sus deseos, Benoît abandona el circo Bodoni para incorporarse al circo Choesels. Pero Retors decide jugar un doble juego, y revela a Benoît que ha sido Choesels quien lo maquinó todo. Cuando Benoît destroza la caja fuerte de Choesels para buscar las fotos, Retors aprovecha para huir con el dinero y con el pagaré firmado por Bodoni. Entonces comienza una desesperada persecución, por parte de Benoît y de Choesels, a ver cuál de los dos lo atrapa antes: Choesels envía a sus sicarios tras Retors, y Benoît es ayudado por los Bodoni. Benoît consigue recuperar el dinero y el pagaré, pero se resfría y queda indefenso en el último momento: logra huir de los sicarios de Choesels gracias a los talentos de equilibrista de Mona.

Choesels cree estar al borde de la quiebra, puesto que ha perdido el dinero. Sin embargo, Bodoni y Benoît acuden a devolvérselo. Agradecido, Choesels propone a Bodoni asociarse con él, y Benoît puede regresar a su casa por fin.

COMENTARIO: No es la primera vez que el tema del circo, visto desde las tramoyas, ocupa un lugar destacado en las aventuras de Benoît. De hecho, la idea constaba ya en los bocetos realizados por Franquin en 1960, en los que, junto al primer estudio del personaje y sus actitudes, puede leerse la nota manuscrita: "para un próximo episodio, ayuda a un circo que va a fracasar". Sí, pero, ¿de quién fue la idea, de Peyo o de Franquin? Habrá que confiar en los créditos de la página de título, que remarcan con énfasis que la historia está basada "sobre una idea original de Peyo".

También habría que recordar algunos pasajes de la historia *Los doce trabajos de Benoît Brisefer*, igualmente ambientados en ambiente circense. Pero en esta nueva ocasión, Peyo y Walthéry van a necesitar mucho más que unos cuantos apuntes: la historia se desarrolla íntegramente en un circo, y es preciso conocer con precisión todos los escenarios, utensilios y rutinas a fin de no cometer errores. Por lo tanto, ambos dibujantes se desplazan al circo Bouglione, que como cada otoño se ha instalado en la plaza Flagey de Ixelles. Sampion Bouglione, el dueño del circo, les muestra todos los futuros escenarios de su próxima historia. No cabe duda de que Peyo, amante del espectáculo y de la comedia, se sentía fascinado por esta ambientación... Recordemos que también Franquin, en "Los ladrones del marsupilami", ya la había explorado con minuciosidad. El mismo Peyo cuenta la siguiente anécdota: en cierta ocasión, Franquin, Roba, Morris, Tillieux y él fueron invitados a un circo en Lille. Se les sentó junto a la pista con la petición de que, a una señal dada, salieran al centro para ser presentados al público. Cuando el jefe de pista pronunció las palabras "Y ahora, aquí están los que les hacen reír cada semana, sus artistas favoritos...", los cinco dibujantes se aprestaron a salir. ¡Pero en realidad, el jefe de pista estaba anunciando el número de los chimpancés, que salieron también a la pista! "Nos quedamos plantados como imbéciles, para nosotros esto ha quedado como un recuerdo impagable", bromeaba Peyo en una entrevista realizada por Dayez en 1990.

Según Dayez (2003), en esta quinta aventura de Benoît se recupera el tono fantástico de los primeros episodios. Efectivamente, aquí la acción transcurre de forma menos monótona: no se trata de una simple sarta de escaramuzas a lo largo de un viaje. Lo cual no quita para que, en la última parte, se prodiguen las persecuciones (páginas 40-58). La historia aparece bien nutrida de gags, algunos bastante difíciles de descubrir a simple vista como el de la diminuta escena del fondo de la primera viñeta de la página 22: un hombre se desternilla del parecido de su suegra con el camello del circo, mientras su esposa parece muy indignada por la comparación. También son dignas de atención las diferentes actitudes de las estatuas sobre el frontón del circo Choesels... Se prodigan algunos juegos de palabras, como siempre intraducibles: la confusión, en el episodio de los grandes almacenes, entre el significado literal y el figurado de la palabra "*balles*" ("bolas", pero también "francos"): "¡Cien bolas, señor director!", dice un personaje, al que se le contesta: "¿Me toma usted el pelo? ¡Por lo menos son dos millones en desperfectos!", o bien los nombres de ciertos personajes (el reportero Jean Nelaire: "Estoyenelaire"; "Almacenes Lafaillite, esto es, "Laquiebra" por Lafayette...). Por otra parte, si bien es una aventura de acción dirigida al público infantil, algunos de sus niveles tal vez resulten complicados de entender para los niños, como el tema de las fotos del chantaje, los múltiples tratos entre los personajes y el significado del pagaré. No se ofrece ninguna aclaración suplementaria en los textos, como hubiese sido de esperar, sino que se confía en que el lector comprenderá por sí solo una larga serie de sobreentendidos. Se echa de menos alguna viñeta aclaratoria, por ejemplo la de Choesels preparando sus planes en voz alta o recibiendo el dinero de manos de Retors, y también algunas convenciones gráficas que ayuden a situar a ciertos personajes bastante ambiguos, como Jojo.

Por primera vez, nuestro Benoît va a "salir del armario" y animarse a demostrar sus poderes hercúleos ante la humanidad. Sólo que hay un matiz: lo hace fuera de su pueblo natal, en donde nadie lo conoce. Y, en cierto modo, su camuflaje queda intacto por el ambiente de circo que lo rodea, ya que todo el mundo piensa que se trata de un truco muy bien hecho (y los Bodoni saben explotar perfectamente esa

intriga). El final de la historia es, como de costumbre, de lo más moralista y ejemplarizante. Y como signo del cambio feminista de los tiempos, en esta ocasión es una niña la que saca de apuros al héroe en el último momento, de una forma bien valerosa además: lo carga a cuestas para pasearse por los andamios de un tejado. También, como decíamos antes, hay que destacar en esta historia la falta de aquellas convenciones gráficas que dividían el mundo de Peyo en buenos y malos perfectamente identificables desde el principio: Jojo y los fotógrafos "malos" son tratados gráficamente como "buenos", y hasta en el propio Choesels se da también por primera vez una cierta humanidad, una cierta redondez del personaje: es malo, pero tiene sus vueltas de carácter, su comicidad, su punto de ternura y su redención. De hecho, al acabar la historia Choesels y Bodoni son socios y al parecer muy amigos (en el sexto volumen, incluso los veremos asistir juntos al teatro).

Una de las cosas que más llama la atención en esta historia es la multiplicación de pequeños cameos y cuñas publicitarias, tanto de la revista *Le Journal de Spirou* como de la serie *Los Pitufos*: prácticamente no pasan dos páginas sin que aparezcan como reclamo en cualquier marquesina de cine, rótulo de tranvía o publicaciones de un kiosko. Jojo, mientras espía a los niños, lee un tebeo con el rostro de un pitufo en portada, pero con el título "*Tonton*", que tanto puede aludir al episodio anterior de la serie como a la publicación infantil *Tintin*. El mismo Benoît tiene en su dormitorio una dedicatoria con un dibujo de él mismo firmada por Peyo, y entretiene sus ocios leyendo *Le Journal de Spirou*. En cuanto a la figura recurrente de Yvan Delporte, en este álbum la encontramos nada menos que tres veces: en el parque durante las primeras páginas, tomando apuntes del natural cual dibujante inspirado; más tarde entre los periodistas que asedian a Benoît a su llegada al circo Choesels... y por último en la página 45 en donde la comicidad es total y absoluta, dado que Choesels (personaje que, como veremos más tarde, es una caricatura del propio Peyo), se enfrenta a un vociferante Delporte con la consiguiente hilaridad, suponemos, de todos los que en el momento de la creación del episodio estaban al tanto del chiste (Peyo y Delporte habían tenido algunas diferencias bastante serias un par de años atrás, cuestión que ya se comentaba en el análisis del álbum "El sortilegio de Maltrochu").

Gráficamente, la eclosión de Walthéry como dibujante con estilo propio es total, y vemos un fenómeno que ya apuntaba en el episodio anterior: los personajes esbozados por Walthéry se alejan más y más del grafismo Peyo, que en cambio se mantiene en los más antiguos como Benoît (otro buen ejemplo lo tenemos en el diseño del caballo del circo). Sobre todo en el caso de Mona, personaje que, pese a su corta edad, posee un toque de feminidad muy poco habitual en las niñas (las escasas niñas) dibujadas por Peyo: éste parecía abundar más bien en su inocencia, en cambio Mona, tanto en sus rasgos como en sus gestos y posturas, tiene algo que enamora a Benoît, algo ligeramente seductor: ojos un poco rasgados, cabello ondulante... Mona no es una niña de Vivejoie-la-Grande al uso de las que ya han aparecido en otros álbumes, tiene algo más exótico (el encanto latino de Italia, podría decirse). También es la primera vez que una parte importante de la historia está dedicada a mostrar cómo el héroe solitario intima con un igual de su misma edad. Por otra parte, el grafismo de ambos niños difiere mucho, pues Walthéry está retratando con naturalidad y realismo (y mano muy suelta), en sus personajes nuevos, a seres reales con múltiples arrugas en la ropa, dinamismo en los cabellos, cabeza más reducida con respecto al cuerpo, atuendo moderno e informal... y en cambio Benoît mantiene sus rasgos ingenuos y simples de siempre. No cabe duda de que Walthéry, de haber podido hacerlo, le hubiese dado un aspecto algo más realista. Cuando Benoît y Mona coinciden en determinadas viñetas, la diferencia de estilo y de proporciones llega a ser escandalosa.

El físico de muchos de los personajes se debe, como viene siendo habitual, a caricaturas de personas reales del entorno de los autores (sólo hay que ver cómo se prodiga en estos álbumes la figura del dibujante que se pasea por las calles con su enorme cartapacio a cuestas). Es una lástima que no podamos identificarlos a todos, pero esta historia tiene protagonistas en verdad muy ilustres: la figura de Choesels, el villano de la historia, es ni más ni menos que la caricatura del propio Peyo. «Yo le di la sorpresa, ¡y él la encontró muy divertida! Esto es, Choesels, es él sin ser él del todo. Pero la mirada de soslayo, bajo las gafas, ¡es la mirada de Peyo!» (Walthéry, citado por Dayez en 2003).

De ahí la sarta de chistes "privados" que abundan a lo largo de todo el álbum a propósito de Peyo-Choesels: su condición de inveterado fumador (Peyo, por las fechas en que se dibuja este álbum, ya había tenido que dejar el hábito muy a su pesar), su afición por los licores, su glotonería (en el nombre de la tienda de bombones), sus tremendos agobios como hombre de negocios, sus cambios bruscos de humor y su cólera pronta, el ya comentado tema de los contratos de sus empleados, que en Peyo era casi una obsesión (páginas 19-20) y, en una afortunado gag entre las páginas 43-45, en donde Choesels dibuja una titubeante silueta, se refleja un tópico que solía repetir Peyo sobre sí mismo, tildándose siempre de mal dibujante y un fracaso en las clases de arte del colegio. Aquí, claro, se invierte el gag... Choesels dibuja a Retors, y en su lugar a quien le traen es a Yvan Delporte.

Pero hablemos ahora de este personaje, de Retors, porque sin duda a él le corresponde la anécdota central de la historia. Para Retors, personaje que recuerda ligeramente al sombrío Chnik de la aventura anterior, Walthéry buscaba un modelo real en quien basarse. Y escoge a Michel Matagne, ilustrador habitual de *Le Journal de Spirou* (al cual le debemos, entre otras muchas bellísimas creaciones, los fondos de la película *La flauta de los seis pitufos* y algún que otro diseño publicitario de *Benoît Brisefer*). A causa de un problema reumático, Matagne renqueaba al andar y se encorvaba un poco, lo cual acentuaba el carácter siniestro del personaje de Retors. Cuando aflora toda su malignidad a mitad de la historia, Peyo se encuentra por segunda vez en su vida con acusaciones de antisemitismo. Cierto sector del público cree, al igual que ocurrió con el personaje de Monulf en "El País Maldito", que Peyo realmente tiene "algo" contra los judíos... Esta vez, la culpa parece provenir de la fisonomía y el atuendo del personaje, con sombrero negro de alas, perilla y nariz prominente. Súmesele a esto su desmedida ambición por el dinero y su falta de escrúpulos a la hora de hacerse con él... Varias asociaciones hebreas levantan de nuevo un dedo acusador, pero Peyo esta vez reacciona con una respuesta: «Walthéry se acuerda: "primero estaba apenado, luego enfadado, y telefoneó a unos amigos judíos en Bruselas, que lo reconfortaron ¡y le dijeron que no les chocaba nada en este personaje!" En todo caso, Thierry Martens, acompañado de un fotógrafo, hace un reportaje para *Spirou* titulado: "¿Dónde van a buscarlos?" Michel Matagne, tocado para la ocasión con un sombrero de copa, hace en mímica las actitudes de Ange Retors. Peyo fuma excepcionalmente un puro para parecerse aún más a Choesels... y Martens, bajo el seudónimo de Señor Archive, cuanta cómo Walthéry se inspira en sus compañeros para dibujar a los protagonistas de *El Circo Bodoni*. En tono jocoso y anecdótico, este artículo evidentemente no está situado en la revista más que para acallar las críticas...» (Dayez, 2003).

En efecto, en medio de un prolijo artículo que aparece en *Le Journal de Spirou* el 23 de abril de 1970, acompañado por fotos y dibujos de los personajes reales y ficticios respectivamente, se leen párrafos como el que transcribimos a continuación: «Pero helo aquí, y la sorpresa es grande, porque Peyo se ve bien a quién se parece, ¡es Choesels, clavadísimo! El enorme puro en forma de bastón de mariscal, el semblante imperioso y el gesto vivo, ¡Peyo actúa como el hombre de negocios!»

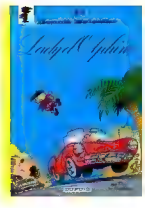
Tal vez sea éste el motivo de que, con el personaje de Choesels, se rompa de forma tan evidente el maniqueísmo de la serie, la frontera entre lo bueno y lo malo. Al fin y al cabo, Peyo es el patrón. Y... ¿quién se atrevería a concluir una historia dejando mal parada la imagen del patrón?

En cuanto al argumento en sí, de nuevo vemos repetirse un tema que se había tratado ya en el primer capítulo de la saga de forma preferente, y es el avasallamiento de un pequeño trabajador, con medios modestos, por parte de la empresa fuerte. En este caso, el final es más conciliador: en el primer álbum los Taxis Rojos desaparecían por completo y Dussiflard podía continuar tranquilamente a solas con su negocio. En este *happy end* del quinto álbum, la competencia se soluciona por medio de un pacto, una asociación entre los fuertes y los débiles.

Esta conciliación entre lo poderoso y lo débil, lo antiguo y lo moderno, parece insinuarse también por medio de un símbolo: el televisor. Al principio de la historia, la modernidad parece ser el enemigo principal para el circo Bodoni: los niños prefieren quedarse en casa viendo la tele, o ir al cine, antes de acudir al viejo circo cuyos números sencillos ya no les divierten (todo un reflejo de los cambios que realmente estaban ocurriendo en la sociedad del momento). A mitad de la historia, empero, la prosperidad de los Bodoni se hace patente por medio del mismo símbolo, el aparato de televisión que es gozosamente instalado en el carromato, detalle que ocupa toda una viñeta.

En este álbum, al igual que en el anterior, existe más relación de los personajes con la vida real: se menciona una serie ficticia de televisión ("Los Incorregibles") que parodia a otras con nombres muy parecidos que se emitían por aquella época ("Los Intocables", "Los Vengadores", "Los Invasores..."), y cuando Benoît es entrevistado por los periodistas se le pregunta si conoce a Brigitte Bardot, entre otras cosas. Por cierto que este detalle nos remite directamente a cierto gag aparecido en la historia de Spirou y Fantasio "Bravo los Brothers" (1965-66), en donde Spirou escribe a Peyo para pedirle un dibujo de B.B., entiéndase *Benoît Brisefer*, y en lugar de ello recibe del autor un retrato de la opulenta estrella de cine. En la edición española de "El circo Bodoni" de Editorial Casals S.A. (1991), por cierto, estas preguntas son actualizadas: a Benoît ya no se le pregunta por Brigitte Bardot, sino por la capa de ozono.

En todo caso, bajo el tema de la competencia entre las diversiones tradicionales (circo) y las modernas (cine y televisión... en aquellos tiempos; suponemos que en una versión actualizada de la misma historia, los chavales que se niegan a ir al circo preferirían con mucho ir a sus casas a conectarse a Internet y a jugar a los videojuegos), así como los medios artesanales del circo de Bodoni y la gran capacidad mediática de Choesels, puede adivinarse también una clara reivindicación del mundo de la sencillez y de la infancia, de la ingenuidad de los niños y de la inocencia de quien aún encuentra divertidos los chistes, siempre los mismos, de los payasos.



LADY D'OLPHINE

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: LADY D'OLPHINE

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 6

AUTOR/ES: Peyo (idea original y guión), Delporte (guión), Walthéry (dibujos), Wasterlain (decorados) y Nine (color).

FIRMA: *Peyo* y *Walthéry* en la portada del álbum. *Peyo, Delporte* y *Walthéry* en la página de título del álbum y en la viñeta final. Créditos completos en la primera página.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis, en *Le Journal de Spirou*, desde el 23-III-1972 hasta el 7-IX-1972 (números 1.771-1.795). Una portada de Matagne en el número 1.771. Color.

PRIMERA PUBLICACIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis, 1973. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Rombaldi en 1988 (col. "Intégrale Peyo, tomo 10). Color. Por Éditions du Lombard en 2003, ISBN: 2-80361-938-5.

PÁGINAS: 52

ISBN: 2-8001-0307-8. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Madame Adolphine (el robot), los primos Melchior y Serge Vladlavodka.

MALVADOS: Sepulturo Gomez y sus secuaces.

SECUNDARIOS DESTACABLES: Bodoni, Choesels, Spirou, Señor Pascal, Señor Bonifacio, el prefecto de policía.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: estación de tren, casa de Vladlavodka, calles, un kiosco. En Monte San Sone: Hotel L'Heritage, Museo Marítimo, Teatro del Casino, calles y diversos interiores.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Melchior Vladlavodka va a visitar a su primo, y sin querer activa de nuevo el robot Adolphine, que se escapa y se convierte en la jefa del crimen en la ciudad-casino de Monte San Sone. Melchior, Serge y Benoît van en su busca. Los primos Vladlavodka son interceptados por la policía (corrupta), que los entretiene con innumerables formulismos a fin de impedirles dar con Adolphine, pero Benoît consigue introducirse en el hotel donde vive y reunirse con ella.

Adolphine engaña a Benoît haciéndole creer que, en realidad, es una gran benefactora. En esto se presenta el rival de Adolphine, su antiguo lugarteniente Sepulturo Gomez, que pretende disputarle el control de la ciudad. Adolphine vuelve a engañar a Benoît para que se ponga de su lado y se enfrente a Gomez. Benoît accede, pero un resfriado se lo impide. Mientras tanto, se suceden los ataques entre ambos bandos.

Benoît descubre que Adolphine le ha engañado y va a denunciarla ante el comisario, que no quiere creerlo. Entonces decide actuar solo, y se dirige al teatro en donde se encuentra Adolphine. Consigue que le prometa que, si él echa a Gomez, ella regresará a Vivejoie-la-Grande. En ese momento, Gomez y sus hombres inician un tiroteo desde el escenario. Las baterías de Adolphine se agotan y Benoît sigue resfriado, así que Gomez se los lleva prisioneros al garaje del Museo Marítimo.

Benoît consigue recargar las baterías de Adolphine y ambos se escapan. En medio de una accidentada persecución de coches, Benoît se da cuenta de que se ha curado su resfriado, y neutraliza a todos los malhechores sin olvidarse de retirar la batería de Adolphine cuando ésta intenta huir.

Por fin, se restaura la paz en Monte San Sone. Benoît y los Vladlavodka regresan a su pueblo con el robot, pero en un descuido éste huye de nuevo, cargado con las baterías del automóvil.

COMENTARIO: Que la furia televisiva y cinematográfica está invadiendo todos los otros medios en la época en que se concibe este relato es un hecho patente, sólo hay que constatarlo desde la primera página, en la que la que una pretendida voz en *off* presenta a todos, absolutamente a todos los que han intervenido en la confección del episodio, incluso desde la parte puramente técnica ("Decorados de Wasterlain. Colores de la Sra. Peyo, realizados por el Studio Leonardo e impresos por Jacques Plateau..."). Realmente, parecen créditos cinematográficos... Es Walthéry quien dibuja toda esta primera página, con la aprobación de Peyo: tal vez haya que suponer una cierta sorna en el tratamiento tan completo de la información, si recordamos la vieja pugna "Peyo-colaboradores" por el tema de las firmas... En cambio, hay que lamentar que esta escrupulosidad no se haya reflejado en el orden de las páginas, que en este álbum aparecen sin numeración. También se rastrea algo de tratamiento cinematográfico en el ritmo de la acción: el título del álbum se pospone hasta la séptima viñeta, hay "flash-backs", saltos bruscos en el tiempo tanto hacia delante como hacia atrás, dramáticos comentarios en *off*...

Hay que destacar la irrupción, en la serie *Benoît Brisefer*, de Wasterlain (el cual ya había realizado otros trabajos en el estudio con anterioridad). Peyo estaba satisfecho con el trabajo de Walthéry, mas éste ya estaba comenzando su propia serie, "Natacha", y no disponía de tanto tiempo como antes. Peyo prueba a Benn para que se encargue de los decorados de Benoît... pero Benn decide marcharse para lanzar también su propia serie, así que Peyo recurre a Wasterlain. El cual demuestra su virtuosismo a lo largo de todo el álbum, desde los diseños de la estación de tren en la cual se encuentran los primos Vladlavodka (y que está basada en la estación del Barrio Léopold de Bruselas) hasta el detalle preciosista con que decorará todos los interiores y la fachada del Hotel L'Heritage, el Teatro del Casino, etc.

En este álbum, la ambientación está cuidada en grado máximo. Cuando Peyo concibe la idea de retomar a Adolphine como "capo" de la mafia que controla toda una ciudad dedicada al juego, el ocio y los espectáculos, decide viajar a Mónaco, junto con Nine y Walthéry. Allí tomarán cientos de fotos, en las cuales se inspiran directamente los dibujantes a la hora de crear los escenarios. La gran viñeta de la llegada de los héroes a la costa mediterránea, con su panorámica general en picado cuajada de palmeras, hotelitos y cactus, es de destacar.

"Peyo ya ha tenido una idea para el próximo episodio de Benoît Brisefer: se trataría de hacer regresar a Madame Adolphine. Los lectores no han olvidado a ese sabroso personaje de anciana dama robot, y lo reclaman en el correo de *Spirou*. Peyo (...) imagina entonces una continuación de las hazañas de Adolphine (...): de jefe de una pequeña banda de malhechores, la adorable viejecita se convierte esta vez en jefe de gang, y domina a toda una ciudad por medio de la corrupción... Sí, ¿pero qué ciudad? Una ciudad llena de riquezas, de grandes hoteles y de casinos... Peyo piensa inmediatamente en Montecarlo, que va a rebautizar en su relato como Monte San Sone [Monte San-Són], un calambur que debe, sin duda, a Yvan Delporte" (Dayez, 2003).

Así que es Wasterlain el que se encarga de convertir en fondos apropiados todo el material fotográfico. Cuenta Walthéry: "Yo hacía todas las puestas en página y los personajes, mientras que Wasterlain realizaba todos los decorados. Yo estaba muy contento de que él se encargara, ¡porque detesto dibujar edificios! ¡Es sin duda uno de los *Benoît Brisefer* más detallados que se han hecho! Yo adoraba realizar esas escenas de acción en donde los gangsters se te echan encima, armando la gorda..." (Walthéry, citado por Dayez en 2003).

Sí, Walthéry confiesa haberse divertido mucho con esta serie. En cierta ocasión, Peyo le hace notar que, si en lugar de *Benoît Brisefer* se dedicara a dibujar *Los Pitufos*, podría obtener un buen beneficio económico, ya que las tiradas de los álbumes de *Los Pitufos* eran mucho mayores que las de *Benoît Brisefer*, y los dibujantes cobraban sólo un pequeño porcentaje sobre las ventas. Pero a pesar de eso Walthery prefiere seguir animando al pequeño Benoît, porque le apasionan las escenas de acción.

"*Lady d'Olphine* es un álbum donde se experimentan muy libremente los talentos del tándem Walthéry-Wasterlain, pero en donde el universo poético e infantil de la serie queda un poco desnaturalizado por un clima de caricatura rocambolesca. Y los nuevos personajes de gangsters introducidos en este episodio estarían sin duda más en su lugar en una aventura de *Natacha* que al lado del gentil Benoît." (Dayez, 2003).

Al igual que ocurre EN LIBROes precedentes, continúa aquí Walthéry con la costumbre de utilizar modelos reales para sus personajes. "Para el personaje de Melchior, el primo gafudo de Serge Vladlavodka (...), me basé en el artista de variedades belga Stéphane Steeman, y le añadí el sombrero del actor Donald Sutherland en M.A.S.H." (Walthéry, citado por Dayez en 2003). Por otra parte, y según la misma fuente, Melchior debe su nombre al director del Observatorio Real de Uccle, conocido de Peyo. También podemos encontrar, cómo no, a Yvan Delporte, que aparece como un personaje completamente identificado ya en la primera página ("Después de haber pensado largamente, discutido, gruñido, esbozado, cogido una rabieta y recomenzado... Yvan Delporte (coguionista) ha aportado su ayuda a Peyo

y Walthéry para esta nueva aventura de Benoît Brisefer."). Aparecerá, como de costumbre, muchas más veces a lo largo del álbum. Lo tenemos, por ejemplo, llegando a la estación de tren en las primeras páginas... Hay que destacar que en la escena en la que se le ve haciendo fila, luciendo una incipiente calva y con su inseparable botella de Coca-cola en la mano (según se ha dicho, Delporte "carburaba con Coca-cola"), también vemos a Peyo, esta vez dibujado de forma más realista que en el quinto álbum, con su enorme cartapacio lleno de páginas de *Los Pitufos*, mirando ansioso el reloj y enrabietado como de costumbre. En la señora que permanece entre Peyo y Delporte, con su gran bolsa de la compra, ¿tendremos acaso un retrato de Nine?

También aparece Delporte algunas páginas más adelante, en el papel de un indigente detenido en comisaría. En cuanto a Walthéry, lo encontramos de forma soslayada en los rótulos del Teatro del Casino que anuncian el estreno de "La Walthérie" (por "*La Walkirie*"). A Walthéry le encanta figurar en su propia obra; de hecho el enamorado y fiel compañero de Natacha, Walther, no es sino un trasunto de sí mismo, incluso con nombre muy parecido.

También, como de costumbre, se multiplican los cameos de personajes de otras series, las cuñas publicitarias del semanario y hasta los "guiños" referidos a la producción del mismo Peyo. El más destacado es ése en el que Adolphine recibe un regalo sorpresa que le explota en plena cara, y Benoît piensa: "¡Me parece haber visto ya este gag en alguna parte! Pero... ¿dónde, por todos los pitufos?" Entre otros personajes célebres, podemos distinguir a Choesels y a Bodoni entre el público del teatro, y a Spirou (por una vez, cumpliendo con su obligación de sumiso botones) que acompaña a Madame Adolphine en el ascensor del hotel. El personaje *Sophie* (de Jidéhem) aparece en la portada del álbum que lee Benoît mientras guarda cama ("*La maison d'en face*", álbum que se publica por estas fechas), y se hace una mención a Lucky Luke durante la refriega en el casino del teatro. También vemos a Los Pitufos en el calendario de la cocina de Vladlavodka, un camión de Dupuis que va camino de Monte San Sone, un tebeo de *Le Journal de Spirou* que lee Benoît... En algunos casos, se parodian títulos de otros semanarios: tenemos a "Tonton", como en el capítulo anterior, sin duda por *Tintin*, aunque en este sexto álbum hay un rasgo conciliador en el hecho de que el semanario favorito de Benoît (así se explicita) no es *Le Journal de Spirou*, como cabía esperar, sino uno llamado "Spilotin"... nombre formado, presumiblemente, por la combinación de los de las tres publicaciones francófonas rivales: *Spirou*, *Pilote* y *Tintin*. Y todos tan contentos.

El guión es, como de costumbre, muy ágil y movido, con espectaculares persecuciones y tiroteos. En este relato de sólo 52 páginas, la densidad de la acción es grande... Hay que destacar toda la secuencia de la llegada de Benoît al hotel, en busca de Lady d'Olphine, en la que prima un humor ligeramente absurdo, que busca el chiste por encima de todo incluso sacrificando parte de la lógica habitual de la serie. Cuesta comprender, por ejemplo, la repentina afabilidad y hasta el cariño que Benoît y el robot sienten el uno por el otro, dado que en el episodio segundo sus relaciones, hacia el final, habían sido más bien tirantes. También es algo extremado el tema de la persecución de Benoît por parte de los empleados del hotel: consiste en un gag recurrente en el cual el niño es perseguido cada vez por más personajes, con notas delirantes como la del contrabajista que sigue tocando su instrumento durante la carrera, la mujer semidesnuda que grita todo el tiempo, el camarero que sólo pide "discreción" (como la patrona del albergue del cuarto episodio)... Al final, Benoît y Lady d'Olphine se eclipsan, pero la avalancha de gente sigue corriendo a lo loco, sin más.

Algunos gags de este álbum recuerdan fuertemente a planteamientos cómicos como los que podemos hallar en las historietas de Ibáñez: se prepara la situación, tiene lugar el gag y la página finaliza con un comentario típico. Así tenemos el gag de los dos enamorados, Herbert y Cecilie, que se están declarando muy tímidamente en el jardín del hotel, sentados en un sofá-columpio. En ese momento irrumpen los empleados del hotel, a la caza de Benoît, y los arrollan. El columpio da varias vueltas de campana y la joven pareja se queda encadenada en la barra superior. Comentario de ella: "¿No cree usted que es demasiado pronto para un compromiso tan estrecho?". Igual ocurre con el gag de la caja fuerte, que veremos repetirse en "Mortadelo" una y otra vez... Pero no hay que olvidar que son nuestras revistas las que han recibido una respetable influencia del cómic francobelga, no al revés.

También hay otros gags memorables, algunos pensados para un público más adulto de lo acostumbrado dada su sutileza. Por ejemplo, cuando Lady d'Olphine pasa revista a los beneficios que ha generado la actividad delictiva de sus subordinados (tráfico de armas, de cocaína, tratamiento y adulteración de la heroína...), se hace constar el siguiente dato: la cantidad obtenida al atracar las Ediciones Dupied (¿Dupuis?) es sensiblemente mayor a la conseguida en los atracos de la Banca de Londres y el Banco Suizo... ¡juntos! También hay guiños bastante adultos (y desconocidos hasta el momento) en la presentación, por ejemplo, del personaje de una joven prostituta... Cierto que no se menciona explícitamente su actividad, pero la forma en que se viste y su actitud, unido todo al sentido general de la secuencia, son muy significativas.

También tienen lugar los consabidos juegos de palabras: por ejemplo, la expresión *"hors de circuit"* (fuera de juego) en relación con el robot, y que literalmente se traduce como "fuera de circuito".

Hay que destacar la ambientación extremadamente realista de esta historia: los jóvenes que deambulan por las calles visten con la estética hippie de principios de los setenta. También hay una crítica feroz a la hipocresía de las clases adineradas, que se reúnen en los salones del hotel a consumir platos carísimos mientras encadenan una serie de expresiones-cliché que conforman conversaciones vacuas y sin sentido. Ni siquiera cuando pasa Benoît a la carrera, con su séquito de empleados enloquecidos, o cuando el niño aúlla el nombre del robot hasta hacer temblar los cimientos del hotel, se inmutan los clientes ni cesan los comadreos de alto copete.

Desde el punto de vista gráfico, siguen vigentes los comentarios realizados con anterioridad: el estilo de Walthéry es ya muy personal, y choca en los diseños de los dos primos Vladlavodka, el primero (dibujado en 1963) de trazos simplones y redonditos, el segundo (1972) más alargado y realista. Por cierto que este personaje, aparentemente sin importancia, vertebra y articula toda la historia: sus continuos despistes y su cuasi-imbecilidad (su insistencia en detenerse a cada momento durante el trayecto para solazarse en el campo y recoger flores recuerda, ligeramente, al personaje del Rey en "El País Maldito") quedan por completo redimidos en las páginas finales, en donde es él quien salva la situación haciendo hablar al robot Lady d'Olphine como un ventrílocuo a su marioneta, a fin de cruzar la frontera.

Hay un pequeño detalle gráfico que nos indica, claramente, que ya no es Peyo el encargado de dibujar los álbumes de Benoît: el diseño de las notas musicales en las escenas de la orquesta. Peyo solía trazar estas grafías con exquisito cuidado, y en cambio aquí se dibujan las notas de forma bastante extraña, incluso incorporando figuras y símbolos que no existen en realidad. Por el contrario, hay que celebrar la magistral página que cierra la persecución de coches, con su empleo de las onomatopeyas con valor gráfico y la colosal escena de la pirámide de automóviles que construye Benoît...

Sin embargo, este relato excelente tiene una anécdota algo triste para coronar su final. El padre de Walthéry llevaba mucho tiempo enfermo de mal de Alzheimer, y justo cuando Walthéry se alojaba de nuevo en casa de Peyo para diseñar la portada del sexto álbum de *Benoît Brisefer* le llegó la noticia de su muerte, en septiembre de 1972. Walthéry, destrozado, vuelve a su pueblo natal para instalarse junto a su madre. También Wasterlain abandona el estudio Peyo más o menos por la misma época... En palabras del mismo Walthéry, y siempre según las fuentes antes citadas, "entonces tuvimos el sentimiento de que todo se desligaba, de que las circunstancias se aliaban contra nosotros para anunciar el fin de una época, como si estuviera escrito que ya era hora de pasar a otra cosa..."

EL FETICHE

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: "LE FÉTICHE"

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 7

AUTOR/ES: Peyo (idea original y guión), Blesteau (guión y dibujos) y Nine (color).

FIRMA: *Peyo* y *Blesteau* en portada y en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions Dupuis en *Le Journal de Spirou*, una entrega semanal desde el 15-VI-1978 hasta el 14-IX-1978 (números 2.096-2.109). Un diseño publicitario en el número 2.094. Una portada en el número 2.096. Color.

PRIMERA PUBLICACIÓN EN LIBRO: Por Éditions Dupuis en 1978, cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions Rombaldi en 1988 (col. "Intégrale Peyo", tomo 10), color. Por Éditions du Lombard, col. "Les indispensables de la BD" en 2001, ISBN: 2-80361-691-2.

PÁGINAS: 44

ISBN: 2-8001-0606-9. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: No.

MALVADOS: Démonia, Zlip y Molleton.

OTROS SECUNDARIOS DESTACABLES: Señor Bodoni y familia, señora Minou, señora Tapotrin, los tres científicos, el comisario, el coronel Bradstone, el banquero De La Menouille, la actriz Sylvia Samovar, el joyero Lepoutre, el señor Stromboli, el ministro Fortunat Borré, Dussiflard, el señor Lagloriole.

LOCALIZACIONES: Casas y calles de Vivejoie-la-Grande, parque Jules-Petit, escuela, casa de Benoît, casa de la señora Tapotrin, mansión de Démonia, circo Bodoni-Choesels, museo, casa del ministro, teatro, laboratorios del Instituto Postur.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Démonia es una mujer ambiciosa que quiere hacerse con un fetiche africano custodiado por el museo, a fin de extorsionar a los personajes más ricos del país utilizando sus poderes de vudú. A este fin, trata de convencer a Benoît de que robe para ella el fetiche, pero él se niega. Démonia, que sabe que Benoît pierde su fuerza cuando está resfriado, envía a sus ayudantes Molleton y Zlip a tratar de provocarle un catarro. Tras muchos intentos fallidos, Benoît se resfría al fin y Démonia lo puede secuestrar.

Démonia engaña a Benoît haciéndole creer que el fetiche es la única salvación de su tío, aquejado de un extraño mal, y Benoît accede a robarlo. Se introduce en el museo en plena noche y se hace con el fetiche, que entrega a los malandrines. Démonia usa el fetiche para provocar una grave enfermedad en los potentados, a fin de cobrarles luego una fuerte suma por curarlos.

Benoît acude a visitar al falso tío de Démonia y se da cuenta de que todo ha sido un engaño. Acude en su busca, le arrebata el fetiche y lo arroja al fuego. Por fortuna, todos los enfermos ya habían sido devueltos a su estado normal... excepto uno, el comerciante de armas Stromboli.

COMENTARIO: Dos novedades marcan la entrada en escena del que sería el último relato de Benoît Brisefer guionizado por Peyo: la ausencia total de los colaboradores habituales (Walthéry, Wasterlain, Gos...) y la reducción del número de páginas, que de las 60 ó 52 habituales pasa a convertirse en un formato de 44, como en los primeros álbumes de *Johan y Pirlouit*.

El caso es que esta historia, desde el principio hasta el final, adolece de una cierta falta de inspiración, se echan de menos aquí sensiblemente la fuerza y el ritmo habituales de la serie. Tal vez fuera ése el motivo de que este capítulo se quedase algo corto. En una primera lectura, incluso da la impresión de que ha sido realizado con desgana, y Peyo no hace sino confirmar esta sensación cuando manifiesta que, de entre todos los álbumes que ha producido, "El Fetiche" es, con mucho, el peor...

En esta ocasión el dibujante es Albert Blesteau, que trabajaba de forma habitual en *Los Pitufos*. Hay que destacar que con anterioridad había realizado una historia corta de *Benoît Brisefer* para el especial de Navidad de 1976, de ocho páginas, y que había manifestado su interés por retomar al personaje. Pero el resultado no es nada satisfactorio, y tras la publicación del séptimo capítulo de la serie y tras algunas otras páginas de *Los Pitufos*, Blesteau abandonará el estudio Peyo para dedicarse a su propia serie, "Wofi". Tampoco Peyo parece muy interesado en continuar con las peripecias del pequeño Benoît, o tal vez es que carece de tiempo para ello; así resulta que la serie será puesta en letargo a partir de este momento. Un letargo bien prolongado, que no se interrumpirá hasta la década de los noventa, cuando Éditions du Lombard decide retomar a todos los antiguos héroes de la casa Peyo y lanzar nuevas aventuras en formato libro.

Cuenta Blesteau, a propósito de su marcha del estudio: "Guardo excelentes recuerdos de mi estancia en Bruselas, pero yo veía a Peyo cada vez menos disponible: el fenómeno Pitufo estaba adquiriendo proporciones increíbles, ¡y el teléfono sonaba sin cesar! En estas condiciones, todo verdadero trabajo de colaboración resultaba imposible". (Blesteau, citado por Dayez en 2003).

En este álbum de Benoît se aprecian ciertos pequeños cambios en el aspecto de los personajes, debido a que los dibujos salen esta vez de una nueva mano. Así, hay veces en las que Benoît presenta una cabeza muy reducida en proporción con el resto del cuerpo. También el diseño de Démonia, con el mentón excesivamente alargado y los ojos pequeños, choca un poco al observador habitual... por no hablar del grafismo algo ambiguo de Zlip, demasiado aniñado en sus rasgos para la psicología del personaje: es un pillete "del arroyo", como dice la misma Démonia, un adolescente maleducado que fuma y emplea un lenguaje vulgar constantemente... y al que sin embargo ella trata empleando un tratamiento de cortesía ("usted", "señor", etc.). Lo cual no quita para que, en casi todos los casos, el impetuoso chaval resulte aplastado y humillado por los fríos comentarios y actuaciones de Démonia. Puede rastrearse un cierto drama secundario de fondo: no conocemos exactamente la procedencia de Zlip, ni su historia personal, ni cómo ha venido a parar a esta elegante mansión en donde viven los sofisticados Démonia y Molleton, pero quedan patentes sus desesperadas ansias de hacerse valer y de demostrar a Démonia que él sí puede hacer algo útil, lo cual contrasta con su cinismo habitual. Zlip es un personaje interesante, resulta ligeramente repulsivo pero tiene matices de carácter (todo lo contrario que el imperturbable Molleton, para quien todo se reduce a rutina y legalismo). Tal vez incluso sufra alguna clase de complejo de Edipo tardío con respecto a Démonia, no lo sabemos... En todo caso, es un personaje que consigue crear una cierta intriga.

Si bien Zlip tendría perfecta cabida en una novela de Dickens (es el tipo de golfillo que podríamos encontrar muy a sus anchas en casa de Fagin), Molleton es un personaje completamente insondable, y resulta difícil explicarse qué hace exactamente en casa de Démonia. A primera vista da la impresión de ser un simple mayordomo, pero luego vemos cómo Démonia lo trata con mucho afecto y proximidad (sin, por eso, dejar de usar el tratamiento de cortesía en todo momento). En todo caso, las relaciones entre los componentes del trío de malvados de esta historia resultan sorprendentemente poco claras (en las historias de Peyo, al lector suele proveérsele de más datos para que comprenda bien las relaciones entre personajes: aquí se han soslayado todas las convenciones habituales).

El personaje de Démonia es el más explicado de todos; choca su atuendo de gala en todo tipo de escenarios y situaciones, su aspecto de mujer fatal a lo Gilda (traje de noche y guantes hasta el codo... ¡incluso en la intimidad de su casa!), pero poco a poco sabemos que fue enfermera en otros tiempos, que trabajó en el hospital de una misión en África... No obstante, hay algunos puntos oscuros que no quedan bien explicados, al contrario de lo que solía ocurrir tradicionalmente en las historias de Peyo. Y es que, en este relato, no es Peyo quien desarrolla con minuciosidad el guión, sino Blesteau, limitándose el primero a aportar las ideas generales y a supervisarlo todo, pero sin llevar la voz cantante en la historia.

Pueden apreciarse otras novedades como la exhibición de varios desnudos integrales femeninos, si bien en cuadros y en una estatua del parque Jules-Petit (que un paseante se detiene a observar con fruición), como fondo a los juegos infantiles... También el gesto algo chabacano de Benoît, que pide permiso para ir al servicio y regresa abrochándose la bragueta, cosa ésta bien poco habitual en las historias de Peyo hasta el momento. Tenemos asimismo la existencia de ciertos insultos sugeridos, algo más soeces de lo habitual, durante la escena del embotellamiento de tráfico en las primeras páginas: los bocadillos quedan oportunamente cortados y sólo se leen las primeras letras de cada palabrota, pese a lo cual la expresión queda completamente inteligible: "de mi cul...", "vete a hacer...").

La idea de hacer que los malvados traten de utilizar la fuerza de Benoît para sus propios fines no es nueva, la misma aparecía ya en el relato anterior (cuando Lady d'Olphine engaña a Benoît para que crea que es una gran benefactora de Monte San Sone, poniendo en marcha un sofisticado plan de camuflaje). Aquí, es Démonia la que mantiene cautivo y drogado al Coronel Bradstone, no se sabe muy bien por qué, y lo utiliza para que Benoît se crea el cuento de su tío enfermo. Lo que sí se multiplican en esta historia son los gags muy al estilo de Delporte, incluso aunque éste no participe en la creación del álbum. Vemos su efigie una sola vez, como un mendigo a la puerta de la iglesia de Vivejoie-la-Grande en las primeras páginas, pero ya no aparecerá más. Se eclipsará discretamente, y será la última vez que veamos su caricatura en las historias del pequeño Benoît.

Algunos de estos gags son muy afortunados, y se concentran mayormente en la larga secuencia en la que los villanos tratan de provocarle un resfriado a Benoît. Por un concurso de circunstancias, en esta ocasión resulta increíblemente bien librado, y al final es toda la ciudad la que estornuda sin poder contenerse... ¡excepto él! El típico humor de Peyo, basado en las inversiones cómicas de situación, hace aquí su aparición una vez más. Algunos de estos gags han heredado algo del sentido del humor de Delporte, como decíamos: ponemos por ejemplo ése en que el párroco de la iglesia canta *"Dominus Vobis...tchoum!"* (rotulado esto en muy hermosas letras góticas), y la congregación le responde *"A vous souhai-aits"* (o, lo que es lo mismo, "Salu-ud").

En realidad, todo el entramado de este argumento tan débil parece girar en torno a la secuencia de los malvados intentando acatarrar a Benoît por todos los medios, punto de partida que tal vez dio lugar a lo demás. Esto se hace, a veces, demasiado evidente... El final, por el contrario, se produce de forma muy abrupta, sin proveer de la cadencia conclusiva habitual ni de las explicaciones finales necesarias: Bradstone desaparece y no se sabe más, los malvados huyen de cualquier manera, Benoît ni siquiera se cuida de perseguirlos para que los encarcelen como es de rigor... Da la impresión de que la historia se ha abortado antes de lo previsto, incluso, y tal vez no habría que descartar que así haya sido en realidad.

Un gancho para este álbum parece ser la inclusión en él de la mayoría de los personajes estelares de álbumes anteriores: de hecho la acción comienza en el Circo Bodoni-Choesels, y vemos pulular por toda la historia a Dussiflard, a la familia Bodoni, a Madame Adolphine (a quien Benoît menciona durante su conversación con Dussiflard), al guardián del parque Jules-Petit, al Comisario... Incluso, por primera vez, tenemos el placer de ver el aspecto de la maestra de Benoît, la señora Tapotrin, a quien él tanto nombra (con su ligero toque picaresco: la botella de ron oculta en el armario de la dulce ancianita). También conoceremos a la señora Minou, su casera, que es la primera persona adulta que parece cuidar de Benoît en su propio domicilio, por fin una figura maternal. Y hay que destacar las creaciones afortunadas de los tres científicos del Instituto Postur (Por "Pasteur", evidentemente), que evocan con fuerza a aquellos otros tres científicos colegas del Conde de Champignac que aparecían en algunos álbumes como "El viajero del Mesozoico" (Franquin, 1957), incluso con la misma forma de interactuar entre ellos (la ironía en el ceremonioso trato de "mi querido colega", repetido hasta la saciedad, las pullas mutuas, los celos...). También sacado de este álbum de Franquin parece el gag del final dramático de uno de los personajes: en "El viajero del Mesozoico", uno de los científicos era devorado por el dinosaurio de Champignac. Sus colegas lo celebraban, dado que el científico desaparecido estaba trabajando en la puesta a punto de una bomba atómica. En *El fetiche*, sólo uno de los afectados por la gravísima enfermedad no logra curarse. Cuando Benoît se entera de que se trata del comerciante de tanques, deja escapar una observación muy poco propia de él: "¡Bah, eso no es muy grave...!", muestra del ideal antibelicista que la serie de Dupuis intentaba promover entre sus lectores, y que hoy nos parece tal vez algo extremado.

En definitiva, este séptimo álbum tiene ocurrencias divertidas, pero es en líneas generales un álbum poco afortunado, que jamás aparece en las listas de "favoritos", sin personajes remarcables y que incluso deja al lector con la sensación, al acabar su lectura, de mal sabor de boca. A decir de Thierry Groensteen (1983), "esta historia no vale más que por la secuencia en donde se ensayan los medios más diversos, uno tras otro, para que Benoît se resfríe. El resto del relato decepciona, en la medida en que los tres representantes del mal (...) son polichinelas bastante insignificantes. Peyo ha olvidado visiblemente el adagio que Alfred Hitchcock se complacía en repetir: "Cuanto más conseguido está el villano, más conseguido está el film"".

GOLPE DE PELÍCULA

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: *Hold-up sur pellicule*

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 8

AUTOR/ES: Thierry Culliford (guión), Dugomier (guión), Garray (dibujos), Nine (color), Studio Leonardo (color).

FIRMA: *Peyo,* en portada. *Dugomier*, *Thierry Culliford*, *Pascal Garray*, *Nine* y *Studio Leonardo* en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions du Lombard, en enero de 1993. Libro cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions du Lombard ("Édition en OR"), en enero de 1999 (ISBN: 2-205-04809-0).

PÁGINAS: 44

ISBN: 2-80361-041-8. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Madame Adolphine.

MALVADOS: Lady d'Olphine, Al Capella, René, Julot.

SECUNDARIOS DESTACABLES: Comisario, Inspector, Serge Vladlavodka, Director William B. Casting, Dino de Favoriz, el banquero Jean Pochetoux, el guionista Néstor Ribord, el realizador Otto Focus, Johan.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: parque Jules-Petit, comisaría, casa de Madame Adolphine, taller de Vladlavodka. En los estudios Mondia-Film: decorados, platós, oficinas. Hotel "*Des Mille et Une Nuits*". Banco "Crédit Monopole". Caminos, carreteras, parejes rurales, un escondrijo en una casa deshabitada.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: William B. Casting, director cinematográfico, desea hacer una película sobre la historia de Lady d'Olphine, para lo cual solicita a Madame Adolphine que desempeñe el papel principal, dado su parecido con el robot. Ella accede, y se lleva a Benoît al rodaje.

Mientras tanto, el antiguo lugarteniente de Lady d'Olphine, Al Capella, se entera de que parte del rodaje va a tener lugar en un banco, y decide aprovecharse de la situación para desvalijarlo. Acude, con sus hombres, a casa de Vladlavodka, en donde está la verdadera Lady d'Olphine, y obliga al científico a volverla a poner en marcha. Lady d'Olphine llega así al hotel en donde se hospedan Adolphine y Benoît; la anciana es secuestrada y el robot ocupa su lugar sin que nadie se dé cuenta del cambio. Durante el rodaje, Lady d'Olphine engaña a Benoît para que abra la cámara acorazada del banco y saque los lingotes de oro, y ambos huyen. Pero Lady d'Olphine sufre una descarga, con lo que Benoît se da cuenta de la sustitución y se dispone a llevar al robot ante la policía. En el momento decisivo, no obstante, Benoît se resfría y los secuaces del robot lo secuestran a él también, encerrándolo en una casa abandonada junto con la verdadera Adolphine y Vladlavodka.

Mientras tanto, el robot consigue recargar sus baterías en el encendedor de la furgoneta en donde están los lingotes de oro, y huye con ellos. Recuperado de su catarro, Benoît persigue al robot, pero éste, cargado con el peso de los lingotes, cae al mar desde un acantilado.

COMENTARIO: Como se puede suponer, es con una gran expectación que se aguarda la salida de este octavo capítulo de *Benoît Brisefer* después de tanto tiempo de letargo del personaje... Pero las grandes expectaciones son arriesgadas, el público suele mitificar a sus héroes durante las largas ausencias y es muy fácil decepcionar. Sin contar con que, como ya se venía diciendo, ahora el público no va a estar formado solamente por niños, sino también por adultos nostálgicos que sin duda serán bastante exigentes con la calidad de la serie, con los diseños de los nuevos dibujantes y las líneas argumentales de los nuevos guionistas. En fin, que como en toda segunda parte que se precie, la comparación va a ser inevitable.

Sin embargo, ya desde las primeras páginas uno se da cuenta de que la prosecución de las aventuras de Benoît no tiene nada que desmerecer a su primera parte, de hecho es mucho más fiel a las raíces del personaje que ciertos capítulos como *El fetiche*. La acción se recupera en un entorno bien conocido y familiar, el parque Jules-Petit, y parece mentira que hayan pasado tantos años, pues la acción en él continúa imperturbable... La estatua del benefactor, los niños que juegan, el guarda, etc. etc. Incluso la tradicional presentación del protagonista ("Benoît es fuerte... muy fuerte... ¡TERRIBLEMENTE FUERTE!") vuelve a realizarse exactamente igual que antaño.

Además, y sin duda para asegurar el éxito de este octavo capítulo, los autores se encargan de hacer retornar a viejos y muy queridos personajes, como el Comisario o Vladlavodka. Un retorno que se arriesgaba a parecer forzado, pero que dista mucho de serlo: igualmente, y al contrario que en *El fetiche*, cada nueva reaparición está perfectamente justificada por motivos de argumento.

Pero sin duda la reaparición más destacada (y celebrada) es la del tándem Madame Adolphine-Lady d'Olphine. Esta baza se juega perfectamente, pues el personaje es tal vez el que tenga mayor gancho de la serie (sin contar a Benoît), y de esta manera el éxito está asegurado. Y, claro, como era de esperar, aquí una vez más la sal del argumento (incluso su idea principal) es la del continuo intercambio de las dos ancianas. La única novedad es que este intercambio, esta confusión de identidades, es en esta ocasión totalmente deliberado: Casting escoge a Adolphine como estrella de su película, precisamente, porque es idéntica a Lady d'Olphine (por lo demás, tal y como se demuestra a lo largo de todo el argumento, su talento como intérprete es completamente nulo, tanto es así que hacia el final tendrá que ser sustituida por una actriz profesional). De igual manera proceden Capella y sus secuaces al planificar el atraco del banco: el mismo se realiza, precisamente, porque todos creen que Lady d'Olphine es Madame Adolphine. Y de esta manera, el juego de espejos se multiplica hasta el infinito... Además se desvelará una de las incógnitas visuales de la serie, el verdadero aspecto del robot sin su ropaje habitual: en el segundo capítulo, Vladlavodka explicaba a Benoît que las ropas largas del robot servían para ocultar sus mecanismos, pero hasta ahora no habíamos tenido ocasión de ver al robot desmontado, con todas sus piezas expuestas sobre una mesa. Y, la verdad, la visión no deja de ser un tanto impactante...

En cuanto a la personalidad de Benoît, se acusa una infantilización aguda del personaje en ciertos pasajes, por ejemplo al evocar la película de vaqueros en las primeras páginas (su imaginación lo arrastra igual que le ocurre a cualquier niño pequeño, independientemente de que tenga o no superpoderes). También se emociona sobremanera al montar en el avión ("¡Se ve todo pequeño!"), cosa que resulta muy chocante si tenemos en cuenta que, en la primera etapa de la serie, él ya había tenido ocasión de viajar varias veces en avioneta, sin contar su costumbre de otear el paisaje desde por encima de los tejados, a grandes saltos.

El guión está bien concebido, con la habitual mezcla de humor (hay secuencias sabrosísimas, como la de la interpretación del atraco al banco por parte de Madame Adolphine), acción y unos suspenses magníficamente instalados, como de costumbre. Pascal Garray, en su dibujo, no desmerece en absoluto a otros artistas anteriores como Walthéry, y el personaje y la serie conservan toda su idiosincrasia. Sin duda, mucho del mérito se debe a Thierry Culliford, el hijo de Peyo, que como se apunta en las mismas páginas publicitarias de Le Lombard, es quien mejor podía devolver a la vida a los héroes, tanto tiempo en letargo, de su padre.

También, como es habitual, se multiplican en esta aventura las cuñas publicitarias y los cameos de personajes de otras series. Con la novedad de que ya no se publicitan semanarios de historietas infantiles, como antaño... En la época en que se crea esta aventura, tales productos han pasado un poco de moda: el poder adquisitivo medio de las familias es ahora mayor, por lo que un álbum de historietas de gran formato ya no es un artículo de lujo. Antiguamente, los niños obtenían sus relatos largos coleccionando revistas con sus capítulos de "continuará", y sólo una parte de ellos podía permitirse comprar el álbum con toda la aventura al completo. Pero ahora, la tónica general es comprar el libro directamente, con su mejor encuadernación y mayor tamaño... Por otra parte, nos hemos introducido ya de cabeza en la sociedad de las prisas, y a nadie le apetece tener que esperar semana tras semana para averiguar el desenlace de una aventura. Resultado: las nuevas historias se editarán de forma íntegra, lo cual repercute en cierta forma en su planteamiento. Ya no es posible saber a priori si un producto es rentable económicamente o no: mientras las historietas largas se publicaban por capítulos, era posible estudiar el fenómeno antes de su desenlace (por el número de ventas y las opiniones que los lectores enviaban al correo), pero ahora cada tirada va a ser una apuesta un poco más arriesgada, por lo que es importante publicitar bien el producto.

A tal fin, se realizan campañas informativas, ruedas de prensa, se publican reseñas en catálogos, en Internet... antes de la salida de cada volumen. También dentro de éstos se incluye mucha publicidad, y la prueba la tenemos en este mismo relato: se multiplican las llamadas de atención sobre la serie *Los Pitufos*, pero sobre todo sobre la serie *Johan y Pirlouit*, cuyo nuevo título ("La horda del cuervo") está, en estos momentos, en preparación.

Para empezar, tenemos en este relato un cameo memorable: el de Johan en persona, que se hospeda en el hotel en donde pernoctan Madame Adolphine y Benoît. ¿Se han preguntado ustedes alguna vez qué aspecto tendría el paje caso de haber nacido en nuestros tiempos? La respuesta la tienen en la página 26, en donde Johan (o bien un muy lejano descendiente) llega a la recepción del hotel con una maleta. Si bien vestido a la moderna usanza, con chaqueta y gafas de sol, Nine ha tenido a bien respetar los colores habituales de su ropa. Es una lástima que Garray no se decidiera a dibujar, también, a Pirlouit...

Pero, ¿qué hace Johan en este hotel, mayormente dedicado a hospedar a personalidades del cine? Posiblemente haya venido a participar en el rodaje de su propia aventura, ya que los estudios Mondia-Film están produciendo, en ese momento, una película que casualmente se llama "La horda del cuervo", como puede apreciarse en uno de los carteles anunciadores (aunque el título sólo se ve en parte, se puede inferir con facilidad de qué historia se trata. Sobre todo, porque en el cartel se ve parte del cuerpo de Johan, esta vez vestido a la usanza medieval, con la inconfundible capa azul, las calzas rojas, etc.). Cuando Benoît llega a los estudios, vemos un decorado réplica del Castillo Real que se está construyendo allí. Y, por si quedara alguna duda, en la secuencia en la que Benoît corre de plató en plató interrumpiendo todos los rodajes, puede verse un texto en *off* procedente de uno de los sets, en donde se lee: "¡Mi señor, un jinete llega al Castillo!", que es uno de los textos que abrirán el capítulo catorce de *Johan y Pirlouit*. Una sabrosa complicidad con los incondicionales de esta serie, que esperaban con avidez la salida del nuevo episodio.

También son los guiños publicitarios de la serie *Los Pitufos* los que se multiplican en esta historia, algunos muy divertidos como ese cartel anunciador en donde se anuncia una película de *Los Pitufos* con la leyenda "Prohibida para menores de 18 años". Como vemos, este tipo de golpes de humor, ligeramente picarescos, se prodiga últimamente: en otra viñeta, el director artístico Dino de Favoriz mira muy descaradamente el trasero de una de las azafatas. También vemos pitufos en el mismo despacho de Casting, pues en la estantería en donde se exponen sus trofeos figura, junto a un Óscar y algunos otros distinguidos premios más, una estatuilla representando a un pitufo que trabaja con un mazo, suponemos que como premio al mérito profesional... Cuando Benoît se acicala en el lavabo del hotel, vemos un figurín de un pitufo negro sobre el lavabo, luego también sobre el embozo de su cama... Y tenemos el nombre de la pizzería, "El puffo goloso" (O sea, "El Pitufo Goloso" en italiano).

Hay algunos gags que nos remiten directamente a historias anteriores: en este álbum, el deseo de rememoración, de despertar la nostalgia por los viejos personajes y series de Peyo, es muy fuerte. Así, al igual que en *La flauta de los seis pitufos*, los villanos se prometen mutua cooperación y fidelidad entre ellos, mientras piensan al unísono: "¡Imbécil! Si tú crees que voy a repartir contigo..." (Torchesac y el Señor de la Mortaille, ¿recuerdan?). También el pequeño Benoît golpea a su "adversario" vaquero utilizándose el mismo esquema corporal, para representar el puñetazo, que aquél de Pirlouit cada vez que golpeaba a Monulf. En cuanto al dibujo de los caballos, es muy fiel al de Peyo, igualmente. La misma fidelidad que puede encontrarse, como decíamos, en las primeras páginas del álbum: el diseño de la primera media página entronca directamente con el Peyo de los buenos tiempos de *Johan y Pirlouit*: una iglesia románica dibujada con muy pocos trazos, señoras cotilleando, personajes achatados y de trazos muy redonditos...

Sin embargo, en el plano gráfico pueden apreciarse también novedades muy modernas, tales como los brillos en las superficies metálicas o los destellos de los focos. También el frenesí del ambiente de los estudios cinematográficos, junto con algunas consideraciones como la importancia de los medios de comunicación, la rentabilidad de la película como criterio para producirla basado todo en la actualidad mediática, etc., nos resultan familiares, reales, contemporáneos y creíbles, y sería un buen ejercicio comparar el arranque de este capítulo con el del primero de la serie, *Los Taxis Rojos*, como una buena forma de establecer paralelismo (una vez más, el viejo tema de que hay que subirse al carro del progreso... esta vez, tratado más bien en positivo).

Personalmente, sólo habría que deplorar un detalle de este episodio, y es el final dramático del robot en las últimas páginas. Porque el juego de la confusión entre las dos Adolphines funcionaba todavía muy bien, a pesar de lo arriesgado de explotar en exceso una misma idea, y el personaje de Lady d'Olphine se había ganado también su círculo de adeptos. ¿Es posible que no volvamos a verlo nunca más...?

Como ya dijimos con anterioridad, nunca se sabe.

LA ISLA DE LA DESUNIÓN

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: "L'ÎLE DE LA DESUNION"

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚM DE CAPÍTULO: 9

AUTOR/ES: Pascal Garray (guión y dibujos), Thierry Culliford (guión), Nine (color), Studio Leonardo (color).

FIRMA: *Peyo* en portada. *Pascal Garray*, *Thierry Culliford*, *Nine* y *Studio Leonardo* en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions du Lombard, enero de 1995, cartoné, color.

OTRAS EDICIONES: Por Éditions du Lombard, "Édition en OR", enero de 1999 (ISBN: 2-205-04810-4); por Éditions du Lombard, col. "Les Indispensables de la BD", mayo de 2000 (ISBN: 2-80361-570-3); cartoné, color.

PÁGINAS: 44

ISBN: 2-80361-570-3. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Serge Vladlavodka.

MALVADOS: Almirante Angelo Cotaloz, General Octavo Marengo, Comandante Alfredo Petizos, Turnedos.

OTROS SECUNDARIOS DESTACABLES: Rémi, Julien, John Breakwood, Sergi Godaños, el conductor de la pala mecánica, el chófer del camión de Mondiafilm, Biquette.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: calles, casa de Vladlavodka, estación de tren. Puerto de Lacalanque, calles y bahía. En la isla de Plata Costa: calles y casas, mercado, palacio presidencial.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: El científico Vladlavodka ha sido contratado para diseñar y construir los ingenios mecánicos de una película de acción que se va a rodar en el puerto de Lacalanque. Mientras tanto, en la isla de Plata Costa ha estallado una revolución, y los tres mandos militares se pelean por la presidencia. El Almirante Cotaloz secuestra a Vladlavodka a fin de obligarlo a perfeccionar su armamento, creyendo que las armas secretas que fabrica son reales. Benoît, que se ha enterado del hecho, se desplaza a Lacalanque en donde conoce a John Breakwood, un desastroso piloto. Con él vuela a Plata Costa a bordo de un hidroavión, pero éste cae al mar, y Benoît y Breakwood llegan a la isla por separado.

En Plata Costa, las pequeñas revoluciones se suceden una tras otra. En medio de una de ellas, Benoît conoce al frutero Sergi Godaños, el cual le ayuda a entrar en el palacio presidencial para buscar a Vladlavodka. También se les une Breakwood. Benoît se resfría, pero a pesar de todo logran huir con el científico. No obstante, serán acorralados por Godaños, que utiliza uno de los robots de Vladlavodka como arma. Vladlavodka tiene la idea de hacer llegar un mando de control remoto del robot a cada uno de los contendientes, con lo que, litigando entre los tres, destruyen el ingenio. Godaños intenta huir, pero es detenido por Benoît, ya curado de su resfriado.

Derrocados los tres mandos, se convocan elecciones y Godaños resulta elegido presidente. Benoît, Vladlavodka y Breakwood vuelven a casa por fin.

COMENTARIO: La primera entrega de la nueva etapa de *Benoît Brisefer* ha sido muy bien acogida por el público, y tiene lugar una segunda... A partir de ahora, las nuevas aventuras de Benoît se sucederán sin pausa, con una diferencia de unos dos años entre ellas. Los comentarios de los lectores son muy positivos: al parecer, nadie ha sido defraudado por el nuevo equipo, y los incondicionales de la serie de antaño se dan por satisfechos y reclaman más episodios.

Para esta nueva aventura, se ha escogido una ambientación algo más exótica de lo habitual: el emplazamiento principal de la acción tiene lugar en un puerto ficticio de la costa mediterránea, Lacalanque, y también en una isla habitada por una población que nos recuerda ligeramente a la de México. Por otra parte, el fondo argumental de la historia, con sus pequeños dictadores que son continuamente ridiculizados, su caricatura de las revoluciones (los paisanos de Plata Costa están tan acostumbrados a vivir entre pequeñas escaramuzas y guerrillas, que ni siquiera se inmutan: cuando tiene lugar un tiroteo en pleno mercado, la actividad prosigue como si tal cosa, limitándose los vendedores a cambiar los precios de los productos que han sido agujereados por las balas), el tema de los golpes de estado militares y los gobiernos que no duran más que unas horas... nos recuerdan fuertemente a historias satíricas como "El dictador y el champiñón", álbum éste que, por cierto, estuvo prohibido en España durante una época por entenderse que en él se ridiculizaba al gobierno de Franco y su ideario. También, y como en el mencionado álbum de Franquin, se hace aquí una caricatura del carácter latino visto desde el norte de Europa: abúlico (el pueblo se desentiende por completo de lo que ocurre en el mundo de la política, para dedicarse, según ellos, a "cosas serias"), poco despierto (el gag del avión montado a piezas y que nunca despegó porque no tenía pista suficiente dentro de la isla. Entonces, cuando Vladlavodka propone ponerle unos patines y convertirlo en hidroavión, Godaños exclama: "¡Qué genio!") y, por supuesto, muy colorista... ponchos, trenzas, mantas multicolores y sombreros "de rueda de carro" se prodigan por doquier.

Por otra parte, tenemos en Plata Costa una jerga inventada, con palabras que quieren sugerir un idioma parecido al español, pero que no existen en realidad: "alarmo" por "alarma", "capiteino" por "capitán", "halto" por "alto", "petito" por "pequeño", etc. Y es que, según el punto de vista del francoparlante medio, hablar español equivale a añadir una "o" al final de cada palabra, más o menos. Por otra parte, sorprende también la inclusión de ciertos términos alemanes, o que evocan al alemán, en medio de esta jerga, pero tal cosa puede formar parte de otra asociación de ideas: el Almirante Cotaloz, pequeñito y cabezón, ¿no se asemeja un poco, físicamente, a Hitler, con su bigotito al uso y su desmesurado sombrero militar? Y, psicológicamente, se asemeja más aún, pues la egolatría y el ansia de conquistar el poder a toda costa son sus rasgos principales. Aunque puede que esta caricatura comparta varios modelos distintos, todos ellos de dictadores fascistas de la historia contemporánea bien conocidos en el mundo.

En todo caso, la historia termina bien, con el triunfo de la democracia en Plata Costa (como comenta el locutor de televisión, un hecho insólito en esos lares, la convocatoria de elecciones). Como puede verse, el mensaje de fondo en esta historieta es moralizante, muy actual y significativo para el público de su época (tal vez fue por eso que se realizaron tantas ediciones especiales) y, por supuesto, divertido.

Aunque hay algunas secuencias que se hacen un poco largas, como la llegada de Benoît al puerto de Lacalanque y su prolongada conversación con Rèmi y Julien: ambos personajes tienen un grafismo ligeramente monótono, no se varía apenas el punto de vista del espectador, los personajes no gesticulan, se producen redundancias innecesarias (Benoît entrega el periódico a su dueño mientras dice: "Le devuelvo su periódico", por ejemplo)... No cabe duda de que Peyo y Walthéry habrían tratado esta secuencia de modo muy distinto, por lo menos habrían incluido gags visuales, cambios de punto de vista dinámicos o detalles en los fondos que la hicieran algo más llevadera. Además, el modo en que se producen las explicaciones es confuso y poco eficaz.

Sin embargo, esta historia tiene muchos más méritos que defectos, para ser justos. Destacaríamos la hermosa viñeta de apertura del relato, con un diseño mucho más abigarrado y detallista que en el anterior (aunque el gag visual de la mala conductora con el parachoques abollado es ligeramente machista, y parece proceder más bien de épocas anteriores), las bellas panorámicas de Lacalanque (casi una página para ofrecer una visión de la bahía, desde el tren en donde viaja Benoît), el perfeccionismo del dibujo y las perspectivas en la secuencia del camión de Mondiafilm y la pala mecánica al principio del relato, la sarta de gags visuales en la estación de Vivejoie-la-Grande (el cartero que va perdiendo cartas a su paso, los exploradores, etc). En esta escena, valdrá la pena reparar en los rótulos anunciadores de la estación, sobre todo en el panel de "Salidas": aparecen muchos nombres evocadores en la serie, nombres de lugares

que ya aparecían en títulos anteriores: Monte San Sone, Mangetout, Saint Eleuthére... Esto, junto con la recurrencia de la empresa Mondiafilm, contribuye a crear sensación de realidad, de continuidad en el tiempo. Por cierto, hay que anotar que parece haberse producido un pequeño lapsus, ya que el nombre de la firma cinematográfica en el relato anterior era "Mondia-Film".

Hay parodias de algunos elementos que existen realmente, lugares, marcas ("Beba Saint Zano")... pero en esta historia se pretende crear un universo inventado, ficticio, aunque con ecos de la realidad, ambientes evocadores, personajes y situaciones que sugieren a otros... Por ejemplo, el puerto de Lacalanque y su curiosa forma de hablar, un acento muy particular que da origen a algún que otro gag por sí mismo, como el de Benoît en la tienda de comestibles: sólo tendrá gracia si lo leemos en versión original y, como se indica en el mismo libro, en voz alta, ya que el francés escrito no se parece al francés hablado, por lo que sólo entenderemos el sentido de algunas palabras al pronunciarlas (una vez más, el humor basado en los juegos de palabras se hace patente en la serie, ahí tenemos al policía que no acierta a pronunciar "Vladlavodka"). Por lo demás, el puerto de Lacalanque podría ser cualquier tranquilo destino de vacaciones de la costa mediterránea, francesa o española, con sus casitas blancas y sus palmeras.

En este episodio, vuelven a multiplicarse los cameos publicitarios de personajes de otras series de Peyo. Sin ir más lejos, el presidente de Plata Costa fallece por un ataque de risa a consecuencia de haber leído "El pitufador de joyas", dibujado este libro en su regazo con tal detallismo que incluso se distingue el dibujo publicitario de *Johan y Pirlouit* en la contraportada. El mismo Johan volverá a aparecer, esta vez fotografiado en el periódico que lee Benoît en el puerto de Lacalanque, con el titular "¡¡Johan regresa!!". Los Pitufos figuran en un póster que, en la estación de Vivejoie-la-Grande, promociona nada menos que una excursión a su país, y en la misma estación puede verse, en el panel que anuncia las salidas de los trenes, el nombre evocador de "Blanc-Cailloux" (la morada de Homnibus) junto, precisamente, al letrero de "Ómnibus", un juego de palabras entre el nombre del mago y el medio de transporte. También veremos un pitufo, esta vez real, en las escenas finales de la aventura, aclamando al nuevo presidente y tocado con un sombrero mejicano en lugar del tradicional bonete blanco (¿estaremos asistiendo al nacimiento del Pitufo Platacostacense?). Pero el cameo por excelencia lo protagoniza la cabra Biquette, que prodiga cariñosos lametones a Benoît durante su visita al mercado... Y, si nos fijamos un poco, en la panorámica general de éste se encuentra nada menos que el vendedor de instrumentos musicales de *La flauta de los seis pitufos*, voceando su mercancía de laúdes, tamboriles, flautas y zanfonías, y curiosamente vestido aún a la usanza medieval... Un cameo un poco osado, éste, que se aprovecha del ambiente abigarrado del pueblo isleño, con su curiosa mezcla de estilos en el vestir: tan pronto nos parece estar en España, como en México, como en la mismísima Palombia. Y un último cameo, éste perteneciente a la serie "Tintin", es la presencia del Capitán Haddock en el puerto de Lacalanque... El mismo Breakwood se da un aire con Kid Ordinn (Tibet), tanto en su físico como en su catastrófico comportamiento.

LA RUTA DEL SUR

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: "LA ROUTE DU SUD"

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 10

AUTOR/ES: Pascal Garray (dibujos y guión), Thierry Culliford (guión), Nine (color).

FIRMA: *Peyo* en la portada. *Pascal Garray, Thierry Culliford* y *Nine,* en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions du Lombard, en 1997. Cartoné, color.

OTRAS EDICIONES: Por Panini-Comics en la colección *Le Monde de la BD*, núm. 22, marzo de 2004.

PÁGINAS: 44

ISBN: 2-80361-242-9. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Señor Dussiflard, Victor Martin.

MALVADOS: Jo di Banchio y sus ayudantes: Stanislas, su compañero y los guardas de seguridad.

SECUNDARIOS DESTACABLES: Vince Ferraro, Isabella Borgward, el director de la competición, Richard Taylor y su mayordomo.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: casa de Benoît, taller de Victor. En Monte San Sone: Hotel Casino. A lo largo de la Ruta del Sur: pueblecitos de Florentina en España, Versan-sur-Adret en el Pirineo Francés, y otras localizaciones rurales: caminos, carreteras, pasos de montaña...

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Victor Martin, el joven mecánico del taxi de Dussiflard, va a participar en el rally llamado *La Ruta del Sur*, y Dussiflard y Benoît lo acompañan a bordo del viejo taxi, como asistentes en carretera. En la competición se encuentra también Vince Ferraro, un campeón del automovilismo a quien Victor admira. El rally comienza, y pronto comienzan también los problemas: dos de los competidores juegan sucio, Victor comete una imprudencia al tratar de adelantar a Ferraro en una curva, Ferraro pierde el control de su coche en un puerto de montaña y casi cae por un barranco... Benoît resulta una ayuda crucial, aunque nadie cree sus explicaciones, como de costumbre.

Cuando llega el momento de atravesar el principado de Monte San Sone, se anuncia que ha habido un gran robo en la ciudad, y que el botín aún no ha sido encontrado. Esa noche, los competidores asisten a una fiesta en el Hotel Casino; Benoît descubre que el botín se halla en el garaje, y que los guardas del mismo están a punto de introducirlo en el interior del coche de los dos pilotos tramposos. Al intentar detenerlos, se resfría y pierde su fuerza. Victor, Dussiflard y Ferraro lo han presenciado todo, pero los bandidos tienen a Benoît como rehén y les obligan a guardar silencio y proseguir la carrera como si nada.

Al día siguiente, Victor oye estornudar a Benoît en el coche de los bandidos y corre a rescatarlo. Ferraro le sigue. Los bandidos hunden el coche de Victor en el río, pero éste se salva y continúa la persecución junto a Ferraro. Benoît recupera su fuerza, pone fuera de combate a los bandidos y se recupera el botín. Victor y Ferraro pierden la carrera, pero Ferraro ofrece a Victor el puesto de primer piloto en su escudería.

COMENTARIO: En la línea de otras grandes historias sobre peripecias automovilísticas como la serie protagonizada por Michel Vaillant, o las aventuras de Janet Pointu en el París-Dakar (Wasterlain), esta historia recupera, a decir de algunos, toda la magia de los principios de la serie, combinando de nuevo la intriga detectivesca (que en los episodios anteriores había desaparecido casi por completo) con la acción y, cómo no, el humor. Eso sí, se pierde un poco el sentido de compromiso, de mensaje político, que se había adivinado en el anterior; este episodio es algo más aséptico en este sentido y encontramos en él de nuevo el acusado sentido de maniqueísmo típico en Peyo (buenos muy buenos y malos muy malos, sin matices), un cierto ambiente típico de la época clásica de *Le Journal de Spirou*, con un héroe juvenil arquetípico como Victor Martin, del que hablaremos más adelante. Desde el punto de vista gráfico, la perfección es casi absoluta (aunque a veces el personaje de Dussiflard nos parece algo desfigurado, con la cabeza en exceso pequeña con respecto al resto del cuerpo). Las escenas de colisiones automovilísticas son espectaculares, y las numerosas panorámicas de paisajes, poblados, montañas, etc... como de costumbre, vistosas e impecables.

La historia arranca con una panorámica de Vivejoie-la-Grande, esta vez de una de sus plazas, en donde apreciamos una novedad en la serie: la estatua de un niñito que hace de surtidor en la fuente, y que está completamente desnudo. Más adelante veremos, también por primera vez, un plano completo de la fachada de la casa de Benoît, así como la estancia del tercer piso en donde éste hace los deberes... A notar el humor absurdo del problema de matemáticas planteado: dos trenes, A y B, se encuentran en el punto C. Calcular la importancia del retraso causado por la colisión y el descarrilamiento de ambos trenes... Este tipo de enunciados los encontraremos también, sin cesar, en la serie "Zipi y Zape". A notar que, sobre la mesa de Benoît, hay un diccionario llamado "Petit Bob", en lugar de "Petit Robert". En cuanto a su cartera de colegial, la misma está terriblemente desfasada: en los años noventa los niños ya no acudían al colegio con este tipo de carteras de cuero, que ni siquiera se comercializaban en la época, sino con mochilas. Un detalle más: en la estantería de Benoît vemos un muñeco representando al Pitufísimo, así como un álbum de *Los Pitufos*.

Sin embargo en esta historia, al contrario que en las anteriores, no se prodigan tanto las cuñas publicitarias de *Los Pitufos* y de *Johan y Pirlouit*, tal vez debido a que el lanzamiento ya había tenido lugar con éxito y que tal publicidad era innecesaria a aquellas alturas. Lo que sí vemos son un buen número de guiños alusivos (más o menos privados) en el periódico que leen los personajes durante la carrera: está el nombre del piloto nórdico, Yoha Pirruwist, evidentemente inspirado en los nombres holandeses de Johan y Pirlouit ("Johan en Pirrewiet"), y que, si nos fijamos, consta junto a un curioso crucigrama que parece consagrado en su mayor parte a estos personajes: en la columna de "definiciones", puede leerse más o menos esto: "...duende con bonete... los dioses en... Johan y Pirlouit... no tiene más que seis agujeros... pierde su fuerza cada vez que él... Maltrochu...". O sea, una serie de palabras sueltas asociadas a distintos álbumes.

En la columna de la izquierda, en cambio, camuflados en lo que parece ser la sección deportiva, encontramos los nombres de Nine Culliford y Liliane Franquin (las esposas de Peyo y de Franquin, respectivamente), supuestamente miembros de un equipo de pelota vasca; a Frèdèric Jannin y a su amigo, Stefan Liberski (creadores de un gran número de sketches para la radio belga) como si fuesen jugadores de petanca y, más abajo, un juego de palabras: "Bowling ("bolos"): Elton Ball..." (esto evoca fuertemente al grupo de rock "Bowling Balls", creado por Jannin y Thierry Culliford dentro de la serie "Germain et nous").

En este episodio, Benoît va a ser ligeramente desplazado de su puesto de protagonista absoluto por un nuevo personaje: Victor Martin, joven aspirante al título de campeón automovilístico. Es un personaje diseñado en un estilo bastante estándar en la tradición de los héroes de Dupuis, con el mismo esquema corporal, rostro, expresión, ojos, nariz... que Spirou en su época más clásica. Podría ser hermano gemelo de Khena (Gos), aunque su flequillo se parece más al de Johan. Psicológicamente, también respeta el joven Victor los cánones de los jóvenes héroes de Dupuis: es valiente, arrojado, cortés, honesto y, a pesar de todos sus sueños de gloria, capaz de renunciar a su meta para ayudar al que lo necesita. Aunque manifiesta algunas debilidades típicamente adolescentes como la inseguridad en sí mismo, las continuas dudas, la admiración extremada por su ídolo ya consagrado y un comportamiento cómicamente torpe en presencia de las damas, es decir, de la dama, Isabella Borgward, una piloto de la que Victor está enamorado.

Isabella es todo lo contrario al modelo de mujer a la que la tradición de Peyo nos tiene acostumbrados. Es moderna, intrépida y decidida, viste pantalones vaqueros y, como muy bien se encargan de remarcar dos de los personajes en la última viñeta: "¡Es la primera vez que una mujer gana la prueba!", "¡Es normal, es la primera vez que una mujer participa en esta carrera!". Una satisfacción histórica, que no sabemos si le hubiese gustado mucho a Peyo.

En esta historia, como decíamos, pueden hallarse varias intrigas muy bien instaladas. En primer lugar está el enigma de los asientos del coche de Stanislas, abandonados en un establo antes de la salida. En realidad no se sabe muy bien a qué bólido pertenecen estos asientos, pero el continuo dolor de espalda del piloto podría darnos una pista. Hasta la viñeta final no sabremos a qué obedecía la retirada de los asientos, hasta que el botín robado aparece en el interior de otros asientos... especialmente diseñados para ocultarlos. Igualmente, en la secuencia de la subida de los coches hasta Versan-sur-Adret, se fragua otro gran enigma. Parece ser que el coche de Ferraro ha sido saboteado, y efectivamente, a la mañana siguiente todos los otros coches aparecen saboteados también. Pero luego nos enteraremos de que ha sido Ferraro el creador del espejismo: el piloto, avergonzado por haber perdido el control a causa del pánico, estropea él mismo su propio auto para justificar así su mala marca del día, y los pilotos tramposos se inspiran en este hecho para

sabotear de verdad todos los otros coches. Por otra parte, hasta el final no sabremos que estos pilotos son, en realidad, falsos, que forman parte de otra intriga mucho mayor, perfectamente organizada... y que no tiene nada que ver con la carrera. Se trata de un juego de misterios, uno dentro de otro, como si de muñecas rusas se tratase, y que realmente logra sorprender al lector.

Pero esto no será sino hasta la segunda parte de la historia, pues la primera consiste simplemente en un relato lineal de cómo se desarrolla la carrera, y que nos recuerda ligeramente al esquema de la serie de dibujos animados producidos por Hanna-Barbera, "Wacky Races" ("Autos Locos" en su versión española). Algunos de los pilotos de la carrera y sus estrafalarios coches (como la antigualla de Richard Taylor), parecen sacados directamente de esta serie. La primera parte de *La Ruta del Sur* se arriesga tal vez a resultar un poco monótona, sobre todo para aquellos a los que no les atraiga mucho el mundo del motor, pero la presencia de Benoît y la proliferación de gags visuales (el cocinero al que se le está quemando la comida, el anciano que se duerme...) ayudan a mantener un poco el ritmo. También hay algunos chistes puntuales, como la confusión entre un "plan" y un "plano" (de la región).

Hay que destacar que la carrera se inicia en España, en un pueblo llamado Florentina, lleno de palmeras, geranios, labriegos que duermen la "siesta" y algún sombrero cordobés. Los rótulos de los letreros ("Una cerveza Calatayud... Salud!"), y algunas de las expresiones de los lugareños ("Vamos ya, hombre!") están en español, aunque el rotulista olvida por completo (o acaso ignora) que, en español, los signos de admiración se escriben también al principio de la frase. Por otra parte, y como suele suceder a menudo cuando se trata de representar a España desde un punto de vista extranjero, se confunden las costumbres y el habla españoles con el mejicano: en un cartel se lee "Ay, que viva la Sangría de Zarden" como reclamo.

EL SECRETO DE EGLANTINE

FICHA TÉCNICA:

TITULO ORIGINAL:"LE SECRET D'ÉGLANTINE".

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 11

AUTOR/ES: Pascal Garray (guión y dibujos), Thierry Culliford (guión), Nine (color).

FIRMA: *Peyo,* en la portada. Pascal *Garray, Thierry Culliford* y *Nine* en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions du Lombard en junio de 1999, cartoné, color.

OTRAS EDICIONES: No.

PÁGINAS: 44

ISBN: 2-80361-386-7. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: Églantine Pépin, Alexandre Legrand.

MALVADOS: No.

OTROS SECUNDARIOS DESTACABLES: Madame Adolphine, Hyacinthe Pépin, señora Pépin, el monitor Jean-Louis, el director de las colonias señor Sterne, Olivier y el resto de los niños, Boule y Bill.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: parada del autobús, estación de tren. En Bourg-Lilas: casa del señor Pépin y jardines "Aux Jardins du Paradis", establos, caminos y parte del pueblo. En Lamachouard: estación, tranvía hasta Port-Sellet, casa de las colonias ("Colonies des Goélands"), playa, feria.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît quiere regalarle unas semillas de hortensia a Madame Adolphine, y viaja al pueblecito de Bourg-Lilas para comprarlas. Allí conoce a la pequeña Églantine, la hija del horticultor, que guarda celosamente un secreto: es tan fuerte como Benoît. Puesto que Églantine adquirió su fuerza a causa de una desobediencia, jugando con las mezclas del laboratorio de su padre, pide a Benoît que no le cuente nada a nadie.

Un tiempo después, Benoît se va a pasar sus vacaciones a las colonias en compañía de sus amigos, entre los cuales está el gordito Alexandre. Para su sorpresa, encuentra alli también a Églantine. Ésta usa su fuerza de forma abusiva contra Alexandre, a causa de lo cual él es castigado sin motivo.

El director de las colonias ha confiado al monitor Jean-Louis un sobre con dinero para pagar los helados de los niños, pero Jean-Louis lo pierde y Alexandre lo encuentra. Su primer impulso es ir a devolverlo, pero como está muy ofendido decide guardarlo para hacerse el héroe. Luego se olvida de él.

El monitor se lleva a los niños a la playa, pero deben regresar a causa de la pérdida del sobre. Alexandre, pensando que se han ido a la feria sin él, se escapa. En la feria se gasta gran parte del dinero, y luego se queda encerrado en el cine hasta el día siguiente.

Jean-Louis descubre su ausencia y va a buscarlo con Églantine, Benoît y otros niños. Alexandre huye y tiene lugar una persecución en coches a pedales, en el transcurso de la cual entran en un mercado de flores. Églantine pierde el conocimiento al caerle encima un cajón de rosas, a las que es alérgica. Benoît y ella caen al mar, y los dos se hunden. Alexandre los salva valerosamente, Églantine y él se reconcilian y todo termina bien.

COMENTARIO: Éste es un álbum bastante poco al uso en la serie *Benoît Brisefer*, un álbum que parece sacado más bien de otras series, en la línea de los típicos relatos de travesuras infantiles ("Cedric", "Le Petit Spirou"...) o historias de campamentos de verano. Leyéndolo, nos vienen ligeros ecos de las aventuras de Petit Nicolas (Sempé-Goscinny), colección de pequeños relatos ilustrados en donde pueden hallarse personajes bastante parecidos a éstos que se presentan aquí: el director del campamento, torvo y autoritario; el joven monitor torpe y desmañado, etc.

Para empezar, se echan de menos las fabulosas peripecias en escenarios lejanos y exóticos, en las cuales se basaba casi todo el humor de la serie (el enfrentar a un niñito provinciano a los más terribles enemigos internacionales, con planes ambiciosos y a gran escala). Aquí, para empezar, ni siquiera hay un enemigo, un "malvado". Tal vez habría que considerar como enemigo principal a la misma Églantine, en todo caso...

En aventuras anteriores, Benoît se las ha tenido que ver con problemas y hechos muy dramáticos, y en ésta el dramatismo se reduce a situaciones de lo más cotidianas: un niño castigado injustamente (el castigo consiste en confinarlo en su dormitorio), un atracón nocturno de golosinas, una niña que cuenta mentiras para hacer recaer la culpa de sus fechorías en los demás, una huida disimulada con unos cuantos cojines bajo las mantas... Como experimento resulta vistoso, pero los resultados decepcionan al público, y así se hace notar en determinados foros: hay quien se teme, a la vista del resultado de este relato, que la serie va a decaer si sigue en la misma línea. A este álbum se le califica como "extraño" y hasta "decepcionante", después de la remontada que supuso el episodio precedente. La línea narrativa es muy banal, sin interés alguno, la lectura se hace monótona, y el encanto inicial que produce el ambiente infantil de las colonias pronto se hace pesado. Se abunda demasiado en chistes pueriles, juegos de palabras... Los personajes repiten hasta el infinito las mismas conductas y actuaciones: las pullas de Églantine, las reconvenciones de Benoît, las quejas de Alexandre... Hay algunos juegos de palabras ("Alexandre le Gros" por "Alexandre Legrand", esto es, "Alejandro el Gordo" por "Alejandro Elgrande), pero no son demasiado afortunados.

Y eso que la idea de partida es excelente, la de proponer al lector un alter ego femenino de Benoît. El mismo niño parece sumamente excitado con la idea de no ser el único en el mundo que posee una fuerza semejante, y se empeña a toda costa en hacerse amigo de Églantine. ¡Por fin alguien con quien compartir su soledad, la sensación de sentirse diferente! De igual manera, vemos su interés en desentrañar el origen de la fuerza de Églantine, y aquí los autores juegan muy astutamente con la ambigüedad de las intenciones, gestos y palabras. Benoît hace a Églantine una pregunta crucial: "¿Y qué te ocurre cuando te resfrías?", pregunta que sorprende a la niña ("¡Qué preguntas más raras haces!"). Pero Églantine también tiene su punto débil, que es la alergia a las rosas: las mismas la debilitan y le hacen perder el conocimiento. Y cuando Églantine hace a Benoît la pregunta clave, si él también ha adquirido su fuerza bebiendo alguna fórmula química, él contesta: "Eh... No, yo...", y en ese momento, claro, la conversación es interrumpida por la llegada del padre de Églantine. Así que el misterio sigue siendo un misterio, y ni siquiera sabemos si el propio Benoît conoce el origen de su fuerza o no, muy posiblemente esté tan interesado en Églantine porque la niña podría aportarle algún dato sobre el mismo.

De todas formas, esta idea genial de partida queda bien pronto desaprovechada, ya que el potencial del personaje de Églantine se diluye en una serie de pequeñas peripecias y chistes muy caseros. Benoît y Églantine no tienen nada en común aparte de la prodigiosa fuerza, ya que el primero es educado, gentil y honesto, y la segunda es taimada, embustera, tramposa, retorcida y hasta cruel. Hacia el final, claro, la cosa cambia, y Églantine hace las paces con Alexandre, pidiéndole perdón. Parece haber aprendido su lección... en un modelo de historia moralista de esquemas fijos y desenlace bien previsible (niño sufre injusticia, niño se escapa, niño pretende vengarse, niño salva a alguien heroicamente, redención final).

El final de la historia, por cierto demasiado abrupto, resulta bastante ambiguo: Églantine y Benoît, por fin reconciliados, se pasean por el campo de juegos. Los dos han perdido su fuerza, ella debido al prolongado contacto con las rosas ("Una dosis demasiado fuerte, creo que esta vez será para siempre"), y él por el resfriado producto de haberse caído al mar. Benoît dice: "Por lo menos, podremos jugar con los otros niños sin tener que estar teniendo cuidado todo el tiempo", y en ese momento otro chiquillo les pide que lo columpien. Empujan el columpio a la vez, Benoît y Églantine... ¡Y el niño sale despedido por los aires! Y fin, ahí se acaba el capítulo. El desenlace es, pues, abierto, ya que no sabemos cuál de los dos (o acaso los dos) es el que ha recuperado su fuerza... ¿Volveremos a ver a Églantine en el futuro, recuperadas sus facultades, como digna compañera de Benoît? Si así ocurre, por lo menos esperemos que el escenario de sus aventuras sea un poco más ameno.

Por otra parte, aquí el pobre Benoît queda un poco relegado en la historia, casi podría decirse que el interés de la acción recae sobre la relación de hostilidad de Églantine y Alexandre. Incluso es el gordito quien desempeña el papel heroico, salvando a Églantine y a Benoît de morir ahogados... Es en él en quien el guionista se centra más, mostrando su intimidad y sus sentimientos: la frustración que le produce el tener que seguir la dieta, la rabia por el trato injusto...

Otros personajes destacados son el monitor Jean-Louis, torpe y acomplejado (en cierto modo, nos recuerda a aquel Señor Switch de "QRN en Bretzelburg", tanto desde el punto de vista gráfico como psicológico), sin duda una caricatura muy del gusto de los lectores más jóvenes y que estén acostumbrados a irse de colonias, ya que la figura del monitor (a medio camino entre el poder total de los adultos que dirigen el campamento y los niños a los que el monitor debe imponerse) resulta a menudo blanco habitual de burlas y caricaturas. Jean-Louis gobierna a los niños, pero puede adivinarse (éstos lo adivinan) una falta real de autoridad, ya que tiene un miedo cerval a las riñas del director, mete la pata continuamente e intenta ocultarlo, etc. En cuanto al director del campamento, el severo señor Sterne ("Stern", en inglés, significa "Duro" o "Severo", en cambio en francés es el nombre que se le da a un tipo de ave marina), con su sempiterno traje negro, su barbita y su acusado mentón... ¿no nos recuerda un poco a Ange Retors?

El único personaje infantil a destacar, aparte de los tres ya comentados, es el pequeño Olivier, menudo y empollón, con sus enormes gafas, su libro siempre bajo el brazo y su sarta de comentarios eruditos ("¡Interesante reflejo de Pavlov!", "¡Alejandro el Grande no era romano, era macedonio!", etc.). Los demás no son sino simples figurantes. Llama la atención el moderno peinado de uno de los amigos de Benoît, el más alto, con la mitad de la cabellera teñida de rubio. Por lo demás, agobia un poco el ver a Benoît en colonias, junto a

tanto niño en camiseta y sandalias, vestido siempre con su chaqueta roja, bufanda, calcetines y zapatos... El dibujo del niñito desnudo en el cuarto de baño o el detalle de las bragas de Églantine también son novedades gráficas, que en épocas anteriores se obviaban por cuestiones de moral y buen gusto. Al igual que se hubiese obviado, o censurado, el dibujo de los dos adolescentes besándose apasionadamente en las butacas de atrás del cine...

En cuanto a los cameos de personajes de otras series, en este álbum encontramos sólo dos detalles: durante la visita de Alexandre a la feria, vemos a Boule y a Bill, personajes de Roba: el niño se entretiene contemplando una barraca de tiro al blanco, y el perrito olfatea muy complacido un cartucho de golosinas en el suelo. También veremos un pitufo diminuto en el vaso de cristal de Benoît durante su comida en casa de los Pépin.

Y, ya para finalizar, comentar positivamente el grafismo del álbum, siempre fiel a la línea de Peyo, con sus diseños redondeados y precisos, detalle que se puede apreciar, sobre todo, en el diseño de la cabeza de Alexandre, dibujada con suma limpieza y exactitud en todas las viñetas.

CHOCOLATINAS Y TRAMPAS

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: "CHOCOLATS ET COUPS FOURRÉS"

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE CAPÍTULO: 12

AUTOR/ES: Pascal Garray (dibujos), Thierry Culliford (guión), José Grandmont (color).

FIRMA: *Peyo* en la portada. *Pascal Garray* y *Thierry Culliford* en la página de título.

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions du Lombard en agosto de 2002.

OTRAS EDICIONES: No.

NÚMERO DE PÁGINAS: 44.

ISBN: 2-80361-760-9. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: José Pelin y Willy Erlenmeyer.

MALVADOS: Victor (Vittorio Di Napoli), Stollwerck, Eugène, Leonardo.

OTROS SECUNDARIOS DESTACABLES: Sébastien Pelin, Horace Goullu, Señora Serpierre, Père Jules, el posadero Marcel.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: mercado de la plaza Sainte-Pendule, tienda de golosinas, casa de Père Jules, carretera, un prado. Chocolaterías Mondargent. En Mangetout: casa del señor Goullu, albergue "Les Trois Canards". Un cobertizo. Otras carreteras, campos, pueblos...

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît encuentra un globo aerostático y a su dueño, el señor Pelin, en un prado de las afueras de su ciudad. En ese momento aparece a todo correr un joven con una nevera portátil, a quien unos bandidos persiguen a tiros, y salta al globo, haciéndolo elevarse con Benoît y Pelin a bordo. Mientras tanto, los bandidos persiguen el globo, apoderándose para ello de la camioneta del señor Pelin.

El joven de la nevera les cuenta que es Willy Erlenmeyer, sobrino del señor Goullu, el dueño de las chocolaterías Mondargent, y que en la nevera lleva la prueba de que en la fábrica de su tío se está traficando con droga, puesto que en el interior de unas figuras de chocolate ha encontrado unos sobres con esta sustancia. Quiere dirigirse a casa de su tío, para lo cual utiliza el globo. Durante mucho tiempo, los tres pasajeros se desplazan por los aires, superando un número de inconvenientes (el hambre, los agujeros causados por las balas en la lona del globo, el quedarse encallados en la veleta de una iglesia...) con la ayuda de Benoît. Por fin, el globo aterriza. Pelin se queda con él hasta la llegada de su hijo, y Benoît y Erlenmeyer siguen su camino a pie.

Por la noche, los dos se refugian de la fuerte lluvia en un cobertizo. Benoît está muy resfriado, pero Erlenmeyer encuentra una moto con sidecar y llegan en ella a casa de su tío. Se reúnen con éste en el albergue y pasan allí la noche.

Al día siguiente, los tres llegan a la chocolatería y se encuentran con los perseguidores de Erlenmeyer. Han sido avisados por Victor, jefe de la fábrica y el creador del plan, que aprovechaba las figuras huecas de chocolate para camuflar en ellas la droga. También han llegado hasta la fábrica los dos Pelin, cautivos de Stollwerck y Eugène. Todos son encerrados, pero Benoît se da cuenta de que ya no tiene catarro y da buena cuenta de los bandidos. La historia acaba con la asociación entre Goullu y el señor Pelin, que publicita los chocolates Mondargent en su globo.

COMENTARIO: Bien, una idea de partida que sin duda hace muy feliz a Benoît, amante incondicional del chocolate... Él mismo lo dice: cuando le preguntan si quiere ir a la nave industrial de Mondargent a pesar del peligro, él contesta: "¿Ver en donde se fabrica el chocolate? ¡No me lo perdería por nada del mundo!". Y es que en esta ocasión, gran parte de la acción tienen lugar en una chocolatería, y el pequeño héroe no perderá la ocasión de probar, cada vez que se le presenta la oportunidad, su golosina favorita. Se conoce que el

relato se ha preparado a fondo, seguramente con visita incluida a una chocolatería de verdad, ya que la parte de él en que se presentan las máquinas de la cadena y en la que Goullu explica detalladamente el proceso de fabricación del chocolate, las temperaturas a las que debe conservarse, los distintos tipos de mezclas... evidencian una documentación muy cuidadosa.

En comparación con el episodio anterior, éste recupera felizmente el tono habitual de la serie, con sus delincuentes y sus misterios; si bien, atendiendo a algunas críticas, no puede calificársele de los mejores... Es cierto que hay una buena dosis de acción, pero a veces las pausas son demasiado prolongadas, se dan innumerables explicaciones (no siempre necesarias) y el guión carece, en determinados momentos, de credibilidad. Aun así, es de agradecer el retorno a las fuentes y el intento por volver a recuperar la pureza de la idea original de la serie, tanto en el plano argumental como en cuanto a diseño, que continúa explotando la claridad gráfica, los esquemas redondeados y la línea clara. Algunos personajes, incluso, dan la impresión de haber sido calcados de otros clásicos, como el mismo Erlenmeyer, que nos recuerda muchísimo al personaje de Fantasio...

La introducción del globo aerostático (con su buena dosis de didactismo), en cambio, no parece muy acertada desde el punto de vista de la acción. Es cierto que da lugar a panorámicas maravillosas, vistas aéreas espectaculares, paisajes bucólicos... (Se ha destacado, en algún foro, la exuberancia del color en esta historia, y hay que destacar la participación en ella de José Grandmont, que ya había formado parte del equipo de la revista infantil *Schtroumpf!*). Es cierto, también, que en las historietas de Benoît han aparecido ya casi todos los tipos de medios de transporte en las persecuciones, que ya se han explotado suficientemente las carreras de coches, avionetas, trenes... y que en este medio la variación supone gran parte de la sal de cada historia, pues el lector quiere descubrir cosas nuevas e inexploradas. Sin embargo, la idea de la persecución del globo vuelve complicada la línea de acción: por un lado tenemos al hiperactivo Erlenmeyer y a los dos rufianes que lo persiguen desde el suelo, pegando tiros a lo loco, destrozando coches, robando furgonetas, haciendo rehenes... Pero la acción queda suspendida, y nunca mejor dicho, por la parsimonia del vuelo en globo, que sólo los gags puntuales (la torpeza de los bandidos, los comentarios de Benoît) pueden aligerar.

El comienzo de la historia sigue las pautas de costumbre, con algunas escenas en la apacible ciudad de Vivejoie-la-Grande (esta vez, en un mercado al aire libre) y la presentación de un secundario sabroso, el viejo Père Jules (que recuerda un poco, sólo un poco, al Père Cyrille de "La horda del cuervo"). Aquí, la acción comienza bien pronto y de forma muy súbita. Un acierto del guionista es la creación de una intriga prolongada, con la aparición de Erlenmeyer en plena persecución (o sea, el relato comienza en mitad de la acción), pero eso obliga después a dar una buena serie de explicaciones. A fin de facilitar la comprensión del lector, se intercala un prolongado "flashback", el cual se distingue del resto del relato por encontrarse sus casillas coloreadas en bicromía de azules... El recurso es ingenioso, no obstante algunas explicaciones podrían haber sido obviadas a fin de no posponer tanto tiempo el resto de la acción. Por ejemplo, todos esos textos en los que Erlenmeyer explica muy detalladamente cómo se dio cuenta de que se estaba utilizando la nueva máquina de forma irregular: entre varios sonidos característicos, él oye un tenue golpecito que indica que las figuras de chocolate están siendo rellenadas. Bien, pero no para ahí la cosa: en este punto, el personaje se siente obligado a explicar por qué su oído es tan fino, y empieza a contar historias de su pasado... cosa que a nuestro juicio es completamente innecesaria (y que, en el fragor de la persecución, parece cosa poco lógica). Podía haberse logrado un ritmo más idóneo, ahorrándose de paso varias viñetas, con sólo indicar que el técnico Erlenmeyer se da cuenta de que la máquina está funcionando indebidamente, y punto. No hacía falta tanta justificación.

En este relato, al contrario que ocurre en otros anteriores, no podemos encontrar casi ningún rastro de personajes de otras series (aunque, claro, las primeras figuras de chocolate que saldrán de la famosa máquina de moldes huecos serán los Pitufos), ni tampoco veremos personajes con rasgos caricaturescos y obviamente basados en personas reales. Sí podemos detectar algunas señales de la modernización de la serie: cuando uno de los personajes se dispone a encender un cigarrillo, el comentario es: "¡Bueno, voy a entretener mi cáncer de pulmón!". En épocas anteriores, ya lo habíamos comentado, el fumar no era considerado malo ni peligroso, y los personajes de distintas series se entregaban a este pasatiempo con inocencia. Aquí, el hecho de que el personaje salga a fumar un cigarrillo era necesario desde el punto de vista del guión, se trataba de dejar solo al otro personaje de la escena. Sin duda había que justificar, de cara al público, la excusa del cigarrillo, introduciendo al mismo tiempo un elemento didáctico ("fumar es malo para la salud")...

Igualmente, veremos el símbolo del euro que emanan con cierta ostentación los billetes de banco: en la fecha en que se crea este álbum, 2001-2002, recordémoslo, gran parte de Europa estaba en plena campaña del euro (1996-2002). Había que decir adiós, de forma bien evidente, a los antiguos francos... también desde el cómic.

El hecho delictivo en sí que da origen al relato, el de unos laboratorios en donde se procesa un tipo de droga (opiáceos) para su posterior distribución, no puede ser más actual. En relatos más antiguos de otros autores, hemos visto como el tema del tráfico y consumo de drogas se trataba de forma menos directa, sin tantas explicaciones, incluso empleando eufemismos ("popaína", según Tillieux) para referirse a los estupefacientes, debido a una cierta censura y la creencia de que los niños no deben saber demasiado de estas cosas, que no se deben mencionar directamente en su presencia. Pero en este álbum se trata todo ello con naturalidad, como cosa cotidiana y bien sabida, señal del ritmo vertiginoso al que avanzan los tiempos así como del alcance de la sociedad de la información.

En este relato no encontraremos a otros secundarios habituales de la serie, como Dussiflard, aunque sí que hay algunos gags que remiten al lector asiduo a otras historias: cuando Erlenmeyer y Benoît llegan a un cruce de caminos, y el primero le pregunta al segundo "¿Derecha, o izquierda?", esto evoca a otros gags similares en la serie *Johan y Pirlouit* ("La fuente de los dioses", "La guerra de las Siete Fuentes"), con idéntico desenlace: cada uno escoge una dirección diferente, toman la equivocada y luego deben rectificar. Pero si hay un gag que parece calcado de otro de la serie medieval de Peyo, es el de la llegada de los empapados Erlenmeyer y Benoît al albergue, cuando Benoît, desnudo y envuelto en una manta (como Pirlouit al principio de "El juramento de los vikingos") se bebe un cordial de un solo trago, para a continuación arrojar llamas de fuego por la boca. No sólo la idea es la misma, sino también la secuenciación de la acción y hasta el esquema gráfico...

Hay una novedad que llama la atención, y es la disposición de los textos explicativos con respecto a la acción que explican, en la página 17: una sola tira de textos en la parte superior, que encabeza cuatro pequeñas viñetas separadas. La idea es interesante, pues da continuidad a la secuencia, a pesar de que el dibujo sugiere momentos distintos...

Igualmente, podemos encontrar algunos ingeniosos juegos de palabras, como el mismo nombre del dueño de la chocolatería, Goullu ("*goulu*", en francés, significa "goloso") o el del propietario del globo aerostático, José Pelin (que evoca a "Zeppelín"). En lo que respecta a este personaje, que parecía que iba a tener un mayor peso en la historia, su papel no es demasiado relevante, como tampoco lo es el de su hijo (el nombre de Sébastien, a quien su padre llama "Séb", parece otro intento de juego de palabras: Séb Pelin...). Pero la idea del globo sí permanece como elemento que encadena el principio de la historia con el final, creando un bucle: con el globo comienza el periplo de Benoît, y con él termina (incluso vemos que el punto de la "i" de la palabra "fin" es la silueta de un pequeño globo aerostático). Igualmente, el retorno de Benoît al mercado actúa como elemento reconductor del hilo argumental...

Otros juegos de palabras se encuentran casi en el desenlace del episodio, cuando Benoît hace girar vertiginosamente a uno de los malvados diciendo "¡Silencio, se rueda!" (el verbo en francés es *tourner*, "girar". O en el comentario "¡Uno coge un extintor y todo se enciende!" (en francés, "apagar" y "extinguir" se dicen de la misma forma, *éteindre,* por lo tanto la frase sonaría a algo así como "uno coge un apagador y todo se enciende"). Aquí, el chiste nace de que, en el momento en que se coge el extintor, alguien ha encendido las luces de la fábrica... El misterio central del argumento, el de la identidad del cerebro de toda la operación de tráfico de droga, también está arropado por una suerte de juego de palabras: las empresas lácteas "Vidina", que son las que han encargado el pedido de vacas de chocolate, no son sino una tapadera, y las iniciales de Vittorio di Napoli (el falso "Victor", jefe técnico de Mondargent) dan su nombre a la falsa empresa. El misterio está bien montado, con todos los elementos necesarios en una novela detectivesca: hay pistas diseminadas durante todo el relato y al final, sólo al final, las mismas se colocan en su lugar correspondiente como las piezas en un puzzle (por ejemplo, el papel del kiosco de patatas fritas en todo el proceso de tráfico de drogas).

En definitiva, este es un episodio que calificaríamos de nivel medio, no tan deplorable como el que le antecede pero tampoco tan exitoso como otros: en la reseña aparecida en CoinBD (con fecha de veintisiete de agosto de 2002) puede leerse: "El tomo 10 de la serie (...) presagiaba un *come back* vivificante del niñito de la bufanda eterna, pero los señores Garray y Culliford parecen haberse dormido un poco en los laureles desde entonces. Crucemos los dedos para que el próximo tomo no degenere en un irremontable descenso a las mazmorras para la serie".

JOHN-JOHN

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: "JOHN-JOHN".

SERIE: "BENOÎT BRISEFER". NÚMERO DE ORDEN: 13

AUTOR/ES: Jannin (guión), Thierry Culliford (guión), Garray (dibujos), Nine (color), José Grandmont (color).

FIRMA: En la portada: *Peyo.* En página de título: *Frèdèric Jannin, Thierry Culliford, Pascal Garray, Nine Culliford* y *José Grandmont.*

PRIMERA PUBLICACIÓN: Por Éditions du Lombard, en noviembre de 2004. Libro cartoné. Color.

OTRAS EDICIONES: No.

PÁGINAS: 44

ISBN: 2-80361-994-6. PAÍS: Bruselas, Bélgica.

CONTENIDO:

PROTAGONISTA: Benoît Brisefer.

PROTAGONISTAS SECUNDARIOS: John-John, el Tío Placide, Jack Brown.

MALVADOS: El señor Schwartz, los hermanos Marcel y Roger Lebrun.

SECUNDARIOS DESTACABLES: El viejo Henri, Michel Huitante, Clara Bianchi, Luigi, el monitor Cyril.

LOCALIZACIONES: En Vivejoie-la-Grande: escuela Jules-Petit. En Fingerspitze: chalet "Les Pins d'Or", pistas de esquí. Escenarios del rodaje de la película, hotel, restaurante. Pueblo de Daumennangel-l'Ancien, con su presa. Cabaña de los Lebrun. Estación del funicular. Paisajes de montaña.

SINOPSIS DEL ARGUMENTO: Benoît se va de vacaciones con su tío Placide a la estación de esquí de Fingerspitze, en donde éste debe custodiar a John-John, el hijo del famoso actor Jack Brown, protegiéndolo de los paparazzi. Allí Benoît conoce al viejo Henri, propietario de la pequeña villa de Daumennangel-l'Ancien; éste duda entre si vender sus terrenos al promotor inmobiliario Schwartz, que quiere urbanizarlos, o bien cedérselos al alcalde Michel Huitante a fin de construir en ellos un albergue infantil.

Benoît y John-John se hacen amigos, pero durante un vuelo en helicóptero éste colisiona contra los cables del funicular. Benoît y John-John, después de poner a salvo a Placide y al piloto, que están desmayados, se dirigen hacia el pueblo para pedir ayuda. Llegan a la cabaña de los contrabandistas Lebrun, quienes planean volar la presa de Daumennangel-l'Ancien por encargo de Schwartz para anegar el pueblo. Al darse cuenta de que John-John es el hijo de Jack Brown, cambian de plan y deciden secuestrarlo para pedir un rescate. Benoît está resfriado, por lo que los niños no se pueden defender y son encerrados junto con Schwartz.

Cuando se encuentran fuera de la casa, un estornudo de Benoît provoca una avalancha y la nieve del tejado cae sobre los bandidos. Benoît y John-John corren a evitar que explote la bomba de relojería colocada en la presa, cosa que logran en el último momento. Placide y Jack Brown acuden a rescatar a los niños.

Finalmente, gracias a Benoît, el viejo Henri se decide y cede sus terrenos para el albergue infantil.

COMENTARIO: En esta (por el momento) última entrega de Benoît, concurren dos guionistas ilustres: Thierry Culliford, el hijo mayor de Peyo, y su viejo amigo y colega Frèdèric Jannin, con quien Culliford ya había trabajado en series como "Germain et nous". Tal vez sea por eso que, como se ha apuntado en algún foro, este episodio pone en primer plano el tema de la amistad fiel, en este caso entre los dos niños protagonistas. Un feliz reencuentro profesional, que como vemos ha dado sus frutos...

En efecto, en este episodio no encontramos rastro de la acritud que a veces los personajes infantiles que aparecen en la serie parecen demostrar hacia Benoît. A pesar de su diferencia de clase (John-John es hijo de una celebridad, y Benoît, a fin de cuentas, no deja de ser el sobrino de uno de sus empleados), John-John se muestra afable con Benoît desde el mismo instante en que se conocen, compartiendo con él sus carísimos juguetes electrónicos y sus confidencias. Benoît, por su parte, se convierte en el inseparable amigo de John-John, aun cuando, para su coleto, le tiene un poco de lástima... Es interesante constatar el protagonismo que en este episodio se le da a la relación de John-John con su padre, sobre todo en la secuencia del almuerzo en el restaurante: el diseño de Jack Brown, por su parte, se asemeja sospechosamente al de Thierry de Plennevaux ("El sortilegio de Maltrochu"), personaje que, ya se comentó, parecía inspirado en el mismo Thierry Culliford. Igualmente, resulta muy significativo que el nombre de John-John sea el mismo que el del hijo de Thierry Culliford, precisamente aquel nieto (John) al que Peyo quiso dedicar las últimas historias de Los Pitufos... Y, por supuesto que se tratará de una casualidad, pero este episodio de Benoît es el número trece de su serie, al igual que "El sortilegio de Maltrochu" lo era de la suya. ¿Casualidad...? Lo cierto es que resulta un guiño bastante entrañable, el ver a dos personajes así de parecidos (Thierry de Plennevaux y Jack Brown) aparecer y desaparecer con tanta sincronía.

Otro rasgo que hay que destacar en el comentario de este álbum es el de la rabiosa actualización de los personajes y situaciones. En él se trenzan varios argumentos que han sido tratados con asiduidad en diferentes historias, series y películas de nuestros tiempos... Así, está el tema de la venta de los terrenos, con el esquema habitual en estas tramas (el especulador ambicioso y que emplea medios deshonestos, el tema del impacto medioambiental que supondría la construcción de los modernos chalets en el viejo pueblo, el elemento nostálgico, los beneficios económicos contrapuestos -como se repite machaconamente- a "la felicidad de los niños"...). Tenemos también el tema de la difícil relación entre Jack Brown, ocupadísima estrella de cine, y su hijo: por un lado éste tiene todos los juguetes que puede imaginar, pero no lo que más desea: estar con su padre el tiempo suficiente y poder jugar con libertad. En efecto, el hijo de Jack Brown se encuentra constantemente asediado por los paparazzi, que quieren a toda costa una foto suya. La esposa del actor había perdido la vida, precisamente, en un accidente de coche tratando de escapar de ellos, así que Brown está obsesionado con el tema y no permite que ningún fotógrafo se acerque a John-John, para lo cual contrata expresamente a Placide. Como se puede ver, esta temática parece directamente inspirada en la muerte de la princesa Diana de Gales en el año 1997.

A lo largo del relato, pueden encontrarse muchas otras novedades y actualizaciones en la serie: en la página de título, sin ir más lejos, el tema escogido (suele ser el más representativo en la historia) es el de los videojuegos. En el cuarto de John-John, al contrario que en el de Benoît, no hay un solo juguete convencional (si exceptuamos el oso de peluche que está sobre la cama), sólo videoconsolas, game-boys, reproductor de DVD, una completa colección de películas... y, por supuesto, un televisor de grandes dimensiones que hipnotiza a su joven propietario. Este televisor da lugar a una vistosa viñeta en la cual Benoît, en lugar del consabido armario o la grúa de turno, levanta en peso la tremenda pantalla, todo un canto visual a la modernización del personaje.

Igualmente, la primera viñeta nos muestra a Benoît abandonando su colegio (que, por cierto, ostenta el nombre de "Jules-Petit" en el frontispicio, como no podía ser de otra forma). En esta ocasión la escuela parece haberse modernizado también ostensiblemente: ya no sólo concurren niños varones con chaquetita y corbata, sino niños y niñas vestidos de manera mucho más colorista e informal. Veremos alumnos de color entre la chiquillería, y los maestros y maestras son esta vez jóvenes, atractivos y dinámicos (en la imaginería tradicional, los maestros tenían que ser señores muy serios, y las maestras viejas solteronas). Además, ante la puerta del colegio se ha instalado una barrera protectora y un paso de peatones con rampas, medidas de seguridad bastante modernas.

Seguimos descubriendo estos detalles en el automóvil de Placide: Benoît viaja ahora en el asiento trasero, teniendo buen cuidado de abrocharse el cinturón (es la primera vez que aparece el cinturón de seguridad trasero), y se dibujan detalladamente las señales de tráfico a la entrada de la moderna autopista. Otra novedad: la profusión de marcas publicitarias que aparecen por doquier, no sólo en marquesinas y camiones, sino en la ropa de los personajes, los esquís, etc. Hay que prestar especial atención a las carátulas de los videojuegos de John-John (al principio de la historia, incluso se rotula algún bocadillo con letras "electrónicas", que imitan a las que aparecen en las pantallas y displays de las computadoras), el grafismo de los títulos y marcas, los dibujos de las camisetas, etc. En resumen, éste es un *Benoît Brisefer* netamente siglo XXI, y es imposible no darse cuenta de ello.

A esto contribuyen, claro, los muy vistosos efectos especiales que parecen derrocharse en este episodio: los brillos irisados en los cedés que se desparraman por la habitación de John-John, el efecto de "lluvia" en la pantalla del televisor, los abigarrados colores dentro de los marcos de los cuadros y portarretratos, o incluso en las portadas de las revistas y las viñetas de los cómics, por pequeños que estos sean... En la cabaña de los Lebrun, podemos apreciar dos detalles: en el cómic que Marcel les lee a los niños hay un error, dado que, de una viñeta a la siguiente, los dibujos y colores de su contraportada son completamente distintos. También está el detalle del póster de la pared, el desnudo integral de una chica que Marcel tapa púdicamente y que desaparecerá en las escenas posteriores, al parecer oportunamente arrancado de la pared. Por otra parte, los títulos de los periódicos que leen los personajes son reales, imitándose incluso sus logotipos y su tipografía: "Ici!", "L'Écho", "Le Canard"... Pero hay un elemento nostálgico: el título de la película de Jack Brown que John-John quiere enseñar a Benoît es "Sólo se vive hasta mañana por la noche", en clara alusión al filme protagonizado por Sean Connery en 1967, *Sólo se vive dos veces*, de la serie de James Bond.

También se destaca mucho el tema del constante asedio de los paparazzi (que Benoît, en su ignorancia, llama "patarazzi"), figuras de la más rabiosa actualidad.

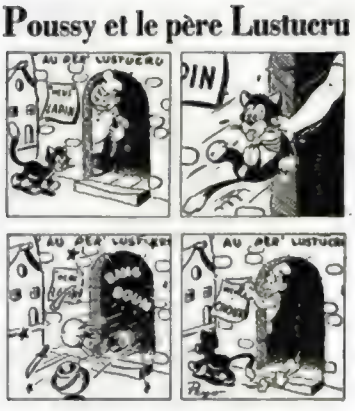
En cuanto a los personajes, hay que decir que los mismos están medianamente trazados en su gran mayoría. En esta historia, lo que queda en la mente del lector son las situaciones globales, la acción o los magníficos dibujos, no los personajes puntuales. Los hay anodinos, como la secretaria de Brown o el monitor Cyril, el cual arrastra las palabras en una perfecta caricatura del maestro paternalista y corto de miras. También el viejo Henri, que, a pesar de lo muy decisiva que es su presencia, no consigue enganchar al lector. En cuanto a los malvados tenemos a Marcel, un personaje chistoso, el elemento torpe del dúo, aunque tal vez sus intervenciones son demasiado estereotipadas. Schwartz nos recuerda demasiado a Choesels, tanto en tratamiento gráfico como en el carácter del personaje: es un villano que a la postre se vuelve bueno, pero le falta fuerza. Jack Brown, que como su hijo ostenta un grafismo en exceso simple, como si dijéramos "de otra época", también parece un personaje ciertamente plano: tiene un último gesto de valor poco antes del desenlace, pero ahí queda todo. El personaje de John-John, aunque tiene mucho peso en el argumento (vertebra toda la historia, desde el principio al fin), carece de vueltas de carácter, es un niño ciertamente mimado pero afable ("El personaje de John-John está bien buscado, se recupera con él el concepto de los niños gentiles, agradables, bien educados", podemos leer en la reseña fechada 25-V-2005, en CoinBD.com). Se echa de menos un cierto "suspense" en cuanto a la relación de los dos niños: no hay un momento de tensión en toda ella, así como tampoco evoluciona... Incluso se detecta una cierta incoherencia en el carácter de John-John; es como si, para llevar la vida que lleva, resultase demasiado fácil de contentar, sin ápice de egoísmo o de resquemor hacia Benoît (que sí puede salir a esquiar cada vez que le apetece, mientras que él tiene que limitarse a las pistas de "slalom" de sus videojuegos). Por cierto que aquí rastreamos otra temática moralizante de fondo: al principio de la historia, John-John canta las alabanzas de sus videojuegos sobre todos los demás entretenimientos, pero hacia el final se entusiasma con la perspectiva de jugar en un parque infantil con el resto de los niños en la última viñeta. A los que, si examinamos detenidamente, descubriremos no con fisonomía de niños, sino como verdaderas caricaturas de personajes adultos... Sin duda nos hallamos ante un nuevo chiste privado de los autores, que habrán retratado en esta caterva a algunos de sus conocidos. Y esto ocurrirá también en otras viñetas del álbum, por ejemplo entre la muchedumbre que saluda a Jack Brown, entre la cual podemos descubrir algunos personajes muy posiblemente inspirados en personas del entorno de los autores.

Por último, hacer constar el uso ingenioso de varios de los tópicos de la serie, a los que se da audazmente la vuelta: en lugar del consabido comentario de "Benoît es fuerte... muy fuerte... terriblemente fuerte", aquí se comenta una travesura del personaje con las cartelas: "Benoît es un niño como los demás... verdaderamente como los demás... terriblemente como los demás". Y, en cuanto al resfriado de Benoît, aquí es manejado completamente a la inversa: en lugar de ser sorprendido por el catarro en el momento culminante, Benoît lo espera desde el principio de la historia, incluso negándose a emplear su fuerza para, por ejemplo, saltar un precipicio ("¡Si me atrapa el resfriado justo en el medio, estamos listos!"). En cambio, por una vez, será el resfriado el que le ayude a salir del apuro: un sonoro estornudo provoca una avalancha, que sepultará a los malos de la historia.

POUSSY, DE PEYO
DAFNE RUIZ

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 8, 10-VIII-2011

POUSSY, DE PEYO



Una de las primeras tiras de historieta de Poussy, por Peyo, en contraste con su imagen en la portada de la edición *intégrale* por Rombaldi lanzada en 1998.

Poussy es un gato algo pícaro, protagonista de historietas resueltas como cortos *gags* que serían con el tiempo reunidas en tres álbumes. Fue creado por Peyo en 1949 para la sección juvenil que el diario *Le Soir* ofrecía cada sábado, y puede decirse que su periplo terminó en el año 1977 con la publicación de su último *gag* en *Le Journal de Spirou* (aunque, posteriormente, se harían reediciones en álbum y en *Bonnes Soirées*, otro periódico de la casa Dupuis). De las cuatro series importantes de Peyo, es la única que está cerrada y de la que no se espera una continuación, dado que Éditions du Lombard no la incluyó en las cláusulas contractuales según las cuales en 1992 se proponía revivir a los antiguos héroes de Peyo que estaban en letargo.

Aparte de por Peyo, Poussy ha sido animado también por los dibujantes Lucien de Gieter y Desorgher. De Gieter ayudó a Peyo con las labores auxiliares y realizó en solitario unas cuarenta tiras. Desorgher se ocupó íntegramente de la serie en 1977. Ambos autores firmaron, aunque no siempre, las historietas que realizaron. En un solo caso (gag 123, publicado en 1968) hubo un coautor del gag: Marcel Denis, ayudante de Peyo a mediados de los años sesenta.

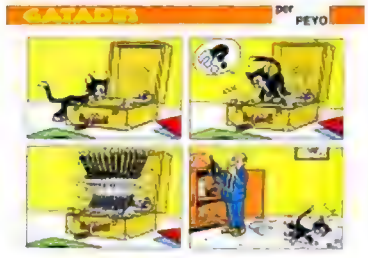
En el conjunto de la obra habitual de Peyo, las historias de Poussy son bastante atípicas: sus relatos se reducen a cuatro viñetas a dos bandas que en total ocupan media página, o como mucho una página completa en alguna circunstancia especial. Esta parquedad de espacio, aparte del hecho de que el gato protagonista de las historias no habla ni produce textos pensados (sólo maúlla), es la causa de la poca complejidad de cada argumento, que en la mayor parte de las ocasiones se reduce a ilustrar algún chiste clásico. Dentro de la producción del autor, podríamos emparentarlo con sus colecciones de gags sobre el mundo de los *boy scouts*, o bien con algunos chistes aislados que Peyo realizara para ilustrar cubiertas en la publicación *Le Moustique*. Igualmente, es el único caso en que Peyo produjo relatos con protagonistas animales, pues el resto de su obra estuvo dedicada a los personajes humanos o, como mucho, pitufos, los cuales, diga lo que diga el Gran Pitufo, tienen mucho más de persona que de animal.

Página con la diagramación característica de todas las historietas de esta serie.

En la serie *Poussy* podemos comprobar cómo se desenvuelve Peyo como dibujante de escenarios, objetos y personajes contemporáneos, aparte de que en esta serie se resumen sus cualidades para generar relatos con eficacia, secuenciación de la acción y su talento para el chiste mudo. Peyo comentaba la dificultad que le suponía, al principio, el dibujar cosas tan cotidianas como un sillón o un teléfono, habituado como estaba a los escenarios medievales de sus otras series.

Si bien las historias de Poussy no son parte de la obra más conocida de Peyo, al gato le cabe la gloria de haber sido, desde la oscuridad, el responsable del éxito de su autor y de que abordase algunas de sus creaciones. En efecto, fue gracias a los gags de Poussy para *Le Soir* que Peyo consiguió ingresar en su plantilla, y desde allí pudo continuar con su serie "Johan, el pequeño paje". Más tarde, cuando a Peyo le solicitaron que traspasara "Poussy" a *Le Journal de Spirou*, Peyo imaginó a Benoît Brisefer, que alcanzaría mucho más éxito que el gato aunque fue creado sólo para sustituir a aquél en *Le Soir Jeunesse*.

En nuestro país, las aventuras de Poussy fueron publicadas parcialmente, bien por Sepp-Mundis en la revista *Spirou Ardilla* en los años ochenta, algunas tiras también en la revista suplemento *Chío*, en la revista en catalán *Tretzevents*, en este caso con el título "Gatades", y fueron traducidas así mismo por la Editorial Bruguera, que incluyó algunos de estos gags en sus publicaciones periódicas por esta época. En formato libro conocemos el proyecto que Ediciones Unicorn realizó en 1985 y que se concretó en un volumen cartoné correspondiente al primero de los álbumes originales: *Viva Pusy*. Se anunció la preparación, asimismo, de los otros dos siguientes: *No lo hagas, Pusy* y *Dale, Pusy*, pero no nos consta su posterior publicación.



Poussy en catalán, publicado en la revista *Tretzevents*.

LOS ORÍGENES DE POUSSY.

Durante su estancia en la C.B.A. Peyo participó, junto con Franquin, Morris y otros futuros historietistas, en un pequeño cortometraje de dibujos animados llamado "El gato de la Tía Michel" (*"Le Chat d' la Mèr' Michel"*), producido en 1945. Cierto que el jovencísimo Peyo no tuvo oportunidad de dibujar al gato, sólo de colorear las láminas de celuloide... mas parece que esto fue suficiente. En este corto, la vedette era un pequeño gato blanco y negro, muy parecido físicamente al "Fígaro" de la película *Pinocho*, que era constantemente perseguido por un mesonero con bastantes malas pulgas llamado "Père Lustucru" ("Tío" Lustucru).

No cabe duda de que fue esta experiencia la que le inspiró a Peyo el origen de su gato travieso, si tenemos en cuenta que Poussy repetiría en sus tiras la visita al Tío Lustucru en dos ocasiones. La primera, el 5 de marzo de 1949, en un gag titulado "Poussy y el Tío Lustucru", en el que el minino se defiende para evitar ser convertido en un guiso a manos de su enemigo (que, al final, debe cambiar en el menú la palabra "conejo" por "coles"), y en donde se saca un maravilloso partido de la elipsis. La segunda, republicada el 8 de febrero de 1968 y ya en color, cuando en el gag 73 aparece el rótulo de "*Au Père Lustucru*" como nombre del restaurante en el que el gatito realiza la tropelía de turno.

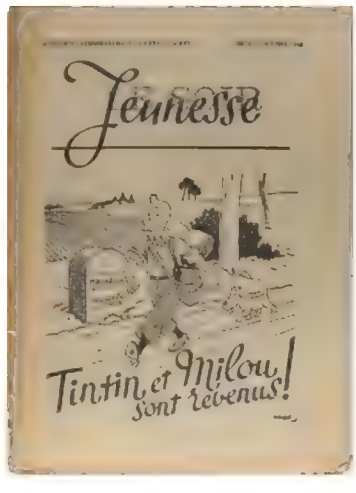
Poussy, según fue creciendo en los diseños que conservó Peyo.

Poussy debutó en el espacio juvenil del periódico bruselés *Le Soir* el sábado 22 de enero de 1949, entre una biografía de Pasteur y una novela ilustrada. Este espacio semanal consistía en media página con artículos históricos y científicos destinados a la juventud, relatos edificantes, folletines ilustrados, curiosidades y brevísimas historietas. Las entregas de "Poussy" se servían, generalmente, quincenales, aunque sin norma fija y a veces sus ausencias serán prolongadas, todo dependiendo de la disponibilidad del espacio y del autor. Otras veces, Peyo sustituyó los relatos del gato Poussy por los de Johan.

Estos primeros gags no tenían el mismo formato que conocemos hoy en día. En *Le Soir*, el espacio concedido era mucho más reducido y de formato cuadrado, con lo que Peyo debía desarrollar el chiste de turno en cuatro pequeñas casillitas también cuadradas. El resultado implicaba que el fondo se hiciera casi inexistente y los detalles debían minimizarse, y muy posiblemente esta fue la causa de que los primeros gags de Poussy no fueran rescatados para su posterior publicación en *Le Journal de Spirou.* Por supuesto, estos primeros gags, de muy arcaico grafismo, se publicaban en blanco y negro. Peyo continuaría librando gags de este personaje hasta cerca de 1952, fecha de su entrada en Dupuis. Comentaba Dayez, al respecto de los primeros pasos de "Poussy" en el diario *Le Soir*: «Pero observando más de cerca su personaje de felino malicioso en conflicto con un niño, se constata que el diseño del joven autor ha ganado en vivacidad y en expresividad. A lo largo del año 1949, Peyo firma diecisiete gags de *Poussy* en Le Soir, o sea, menos de uno por quincena» (2003).

POUSSY EN *LE SOIR JEUNESSE.*

El espacio juvenil de *Le Soir* dejó de publicarse durante un tiempo, hasta que en 1956 el periódico decidió relanzarlo, esta vez en forma de suplemento. Para la ocasión volvió a contactar con Peyo, quien decidió retomar el personaje del gato. Puesto que en el nuevo suplemento, llamado esta vez *Le Soir Jeunesse*, había más espacio pues cada relato de Poussy ocupaba media página del nuevo suplemento, así que Peyo diseñó unas viñetas más amplias y se permitió trabajar más en los fondos, aunque aún se publicaba su obra en blanco y negro.



El suplemento de *Le Soir* donde apareció Poussy, aquí con una imagen de Hergé.

Sus personajes humanos ostentaban el peculiar grafismo de esta época, con los hombros a menudo demasiado pegados a la cabeza, perfiles gruesos y posiciones estereotipadas. Repasando las primeros historietas del autor en esta etapa nos parece estar leyendo un "Johan y Pirlouit" durante su estancia en tierra de vikingos, pues los tipos de algunos personajes parecían directamente sacados de allí. Esta vez, las entregas se relacionan concienzudamente: en la esquina inferior izquierda de la cuarta casilla, donde generalmente aparecía el número de plancha, constaba el número de cada gag, lo cual es muy de agradecer, ya que en su posterior publicación por Dupuis aparecieron de forma aleatoria y estos números resultan esenciales si se quiere estudiar la evolución de la serie porque estas obras sí que fueron recuperadas más tarde.

POUSSY EN *LE JOURNAL DE SPIROU.*

Número 1.438 de *Le Journal de Spirou*, primero en el que apareció Poussy (y en colores).

En noviembre de 1965, las anécdotas de Poussy comenzaron a ser publicados también en *Le Journal de Spirou*, esta vez en color. «Es una iniciativa curiosa: los gags de Poussy (...) parecen casi pecados de juventud de cara a las otras series del autor. Pero Peyo ha tenido siempre una cierta debilidad por este gatito que le permitió debutar en el oficio» (Dayez, 2003). Según Walthéry, citado por Dayez en la misma fecha, «Poussy le divertía, y recuerdo su gag preferido, en donde el dueño de Poussy quería demostrar que un gato cae siempre sobre sus patas. Peyo siempre se reía de buena gana con este gag». El chiste en cuestión es el número 222, que se publicó en *Le Journal de Spirou* en su número 1.438 (4 de noviembre de 1965), precisamente abriendo la serie. Dado que las historietas de Poussy son publicados en este semanario siguiendo un orden caprichoso, podemos suponer que el hecho de que éste fuese el primero obedeció a la predilección que Peyo sentía por él. Según el autor, la expresión de enojo del gato en la última casilla le resultaba muy divertida.

En un primer momento, Peyo retomó el stock de tiras procedentes de *Le Soir Jeunesse* que ya tenía en su haber. Pero en 1969, Peyo se dio cuenta de que debía realizar otras nuevas. Como no tenía tiempo para ello le encomendó la tarea a Lucien De Gieter, que cuenta: «Al principio yo no estaba demasiado entusiasmado. No me apetecía tener a Peyo constantemente detrás de mi hombro. Pero me dijo enseguida que yo me ocuparía de todo, porque él no tenía tiempo. Eso me reconfortó. Después, él me preguntó que a cuanto me pagaban cada página de mis series. Yo dije una cifra [el equivalente a 110 euros la plancha, en esa época], y él me dijo que no era suficiente, que iríamos a discutir eso con Dupuis. Yo le acompañé, lleno de esperanza, ¡pero me desencanté rápidamente! Fue, efectivamente, a hablar con Dupuis, pero yo me quedé en la puerta... Y cuando salió, me dijo que Dupuis deseaba que él supervisara mi trabajo y que había obtenido un pequeño aumento... ¡Pero fue él quien se embolsó la diferencia, en tanto que creador de *Poussy*! En resumen, no solamente tuve que aceptar el control de Peyo, ¡sino que no me pagaron ni un franco más! Por fortuna, en la práctica, no lo pasé demasiado mal: Peyo no estuvo demasiado directivo, sólo me pidió que modificara algunos gags porque yo tengo un humor más agresivo que el suyo. A veces, él modificaba una secuenciación u otra, y tengo que reconocer que el resultado era siempre más eficaz, porque él tenía un talento de narrador formidable» (De Gieter, citado por Dayez en 2003).

Historieta de Peyo y De Gieter.

Cuando De Gieter, agotado por el trabajo, decidió retomar sus propias series, "Poussy" fue puesto temporalmente en hibernación. Entre los años 1973 y 1976 no se publicó chiste alguno. En 1976, Peyo retomó los más antiguos, y en 1977 fue Desorgher quien pasó a hacerse cargo de la serie.
Las historietas de Poussy, que en total ascienden a más de 270 (sin contar los primeros años, cuando se publicaba sólo en *Le Soir*), siguieron apareciendo en *Le Journal de Spirou* hasta el 7 de julio de 1977 (el último en publicarse, que lleva el número 15, apareció en el número 2.047). Por estas fechas se recopilaron también en formato libro, editándose tres volúmenes. Después aparecieron estas mismas obras en la publicación *Bonnes Soirées,* periódico perteneciente a la casa Dupuis, una vez que habían dejado de publicarse en *Le Journal de Spirou.* También disfrutaron de un volumen monográfico en las colecciones *Gag de Poche* (Dupuis) e *Intégrale Peyo* (Éditions Rombaldi). Fue la serie de Peyo más pequeña entre las grandes y más grande entre las pequeñas, que nunca alcanzó la misma difusión que las que precedieron.

PERFIL DE LA SERIE Y DEL PERSONAJE.

En comparación con el resto de las obras de Peyo, las historias de Poussy son completamente originales. Sus relatos se reducen siempre a cuatro viñetas dispuestas en dos bandas, al igual que el primer gag de Johan (aunque alguna entrega de Poussy ocupó toda una página, como el número 117 dedicado a los deportes de invierno, pero fueron casos aislados). En contadas ocasiones, dos de las viñetas se agrupan para crear una muy larga, o incluso puede darse el caso de que el gag conste de sólo dos viñetas panorámicas. En la reedición en álbum, a veces se organizan dos gags como dos columnas paralelas que llenan toda la página, sin duda para aliviar la monotonía que produce el ver siempre el mismo esquema.

Historietas mudas de humor blanco. He aquí dos ejemplos.

Son las de Poussy historietas sin pretensiones, muchas veces mudas, en las que el gato protagoniza algún chiste sencillo. Al contrario que otros ilustres mininos como Garfield, Poussy nunca habla ni se leen textos pensados suyos, sino que hay que intuir sus estados de ánimo por su expresión gestual y corporal. En cierto modo, muchas de sus peripecias recuerdan a algunas de Pluto: discusiones con otros pequeños animales, problemas durante sus paseos por la ciudad, etc.

Poussy es un gato sin raza definida, de pelaje negro pero con las zarpas, el vientre, el hocico y la punta de la cola de color blanco. En sus primeros bocetos se asemejaba muchísimo a algunos encantadores gatitos dibujados por Disney, pero poco a poco vemos cómo va encontrando su propia identidad. La cola se le afina y la expresión se le vuelve un poco más expresiva, más caricaturesca. Si bien Peyo dibujaba al principio a un Poussy bastante regordete, cabezudo, paticorto y con la cola parecida a la de un jerbo (más espesa en la punta), con el tiempo su dibujo se agiliza, el cuerpo del gato se vuelve más estilizado, la cola deviene completamente cilíndrica y dejan de insinuársele los mechones de pelo a lo largo de su perfil, trazándosele a base de líneas rectas y con muy pocos detalles. A partir de 1969, De Gieter le daría un aspecto mucho más dinámico, estética ésta que sería continuada por Desorgher ya en 1977.

El nombre de Poussy es, sencillamente, una personalización del nombre común "poussy", que en francés sirve para designar afectuosamente a los gatos. En su versión castellana, Poussy pasaría a llamarse "Pusy".

Desde el punto de vista de la personalidad, Poussy es un gato bastante al uso: egocéntrico, presumido, malicioso, poco solidario con sus dueños y siempre dispuesto a llenarse la tripa, preferentemente hurtando todo lo que encuentra de comestible. Este afán de Poussy por la rapiña, así como la astucia con la que prepara sus "golpes" (aun cuando en muchos casos el intento resulte cómicamente frustrado) es fuente de humor en la gran mayoría de sus historietas. No obstante sus muchos defectos, el sentimiento general que despierta el gato es de simpatía. En cuanto a sus relaciones con el resto de los animales de su vecindario (perros, ratones, peces, pájaros y otros gatos), el talante de Poussy cambia caprichosamente según la historieta que tomemos: en ocasiones lo vemos entablar relaciones muy amistosas con el ratón que vive en su domicilio, incluso haciendo todo lo posible para que éste no caiga en la ratonera, y en otras ocasiones lo vemos persiguiéndolo enconadamente para devorarlo. Lo mismo le ocurre con el buldog del vecino y demás perros, con quienes en ciertas épocas parece confraternizar... librándose otras veces auténticas batallas campales entre ellos. En cambio, con respecto a los peces y a los pájaros, no hay ambivalencia posible en Poussy, en todos los casos se muere por comérselos.

Igual le ocurre con el repartidor de leche del barrio (que, a la antigua usanza, recorre las casas de buena mañana); todo el afán de Poussy es el de tenderle mil y una trampas para hacerlo caer y poder beberse después la leche derramada en el suelo. Sus enemigos naturales son, pues, además de los perros, una caterva de carniceros, charcuteros, lecheros, pescaderos, indignadas amas de casa... y hasta el guardián del zoológico, ya que Poussy, en más de una ocasión, ha intentado colarse en el acuario para dar buena cuenta de sus habitantes.

Historietas de Poussy tomadas de diferentes ediciones francesas, que dan fe de la "personalidad " del gatito.

El humor de los gags fluye muchas veces del absurdo, de las exageraciones y las situaciones imposibles. Por ejemplo, en cierta ocasión Poussy devora una ballena de una exposición de animales disecados. En otra, durante uno de sus molestos conciertos nocturnos frente a una tienda de calzado, es repelido con un zapato que le arroja un vecino. Poussy reacciona yéndose a maullar... delante de una pastelería (con lo que se da por sentado que, además de ser bastante goloso, el gato sabe leer los rótulos). No es raro verle ir a la pesca del pececito de la pecera... armado con arpón, caña de pescar, aletas de goma y gafas submarinas. Aunque Poussy no es, como Snoopy, un animal muy antropomórfico (no camina erguido, no usa ropa ni participa habitualmente en tareas propias de humanos, salvo cuando el chiste así lo requiere), tampoco es tan inocentemente animal como el gato de la serie *Gaston Lagaffe*, que al igual que su posible antecesor cinematográfico (precisamente fue Franquin el encargado de animar al gato de la Tía Michel), también es de color blanco y negro y basa muchos de sus gags en un apetito descontrolado. Sería interesante el comparar a estos dos gatos, el de Peyo y el de Franquin, sobre la base del carácter de sus creadores, pues los argumentos de Poussy, si bien se construyen en torno al tema de las travesuras del felino en detrimento de los humanos que lo rodean, poseen un carácter mucho más llano, reposado, dulce e infantil (casi mojigato), cosa que es remarcada por el trazo redondo, la economía de líneas con que se le dibuja y la supresión total de sombreados y dramáticos claroscuros en esta serie; mientras que el gato de Franquin, en cambio, es algo más realista y está plasmado con infinidad de trazos, sombras y manchas, evidenciándose una menor ingenuidad y una mayor dosis de nerviosismo, así como de mala leche, tanto en su diseño como en su carácter. Por ejemplo, Franquin no escatima oportunidad de dibujar el ano del gato, muy frecuentemente orientado hacia el lector, o al animal despatarrado y lamiéndose los genitales con expresión beatífica; en cambio Peyo nos ahorra muy púdicamente toda visión de estos detalles. El único caso que parece escapar a esta norma tajante del buen gusto es ése en el que Poussy orina en el suelo del vestíbulo, y trata de disimular el desaguisado colocando un paraguas de forma estratégica sobre el charquito, pero aún así este chiste está tratado con delicadeza, con las elipsis oportunas y un colorido poco comprometedor.

En cuanto a su entorno, Poussy siempre ha sido y será un gato doméstico, por más que a veces sean los callejones del barrio el escenario de sus aventuras. La ciudad en la que vive Poussy tiene un aspecto tranquilo y provinciano, con abundancia de zonas verdes, casas de planta baja, jardines... Curiosamente, Poussy parece pertenecer a muchas familias distintas, o en realidad a ninguna. Es la única serie de Peyo en la que no se cuida la continuidad en este aspecto, sino que, todo lo contrario, parece evitarse a propósito, como remarcando el hecho de que el gato es ligeramente irreal. Muchas historietas de Poussy tienen lugar en el interior del hogar, con él como centro de atención en cuanto a animal doméstico. No hubiese costado nada crear una familia fija para el gato, lo bastante amplia como para que hubiese el suficiente número de roles (un hijo travieso, una hija cariñosa, otro hijo empollón, un padre o abuelo algo cascarrabias...), sin embargo es vistoso cómo en cada gag, o en cada serie de ellos, el amo de Poussy cambia de forma invariable. A veces, durante una temporada más o menos larga, lo vemos siempre en compañía de los mismos dueños (en ocasiones Poussy parece pertenecer a un solterón de mediana edad), pero a la siguiente ocasión Poussy aparece junto a un nuevo propietario, una nueva familia. Posiblemente fuera así para crear una cierta sensación de irrealidad, de discontinuidad, de incertidumbre... alrededor del gato. O tal vez para impedir que el público se encariñara demasiado con los personajes humanos, perdiendo así el interés por Poussy (en la serie "Boule y Bill", ocurrió algo parecido pero a la inversa: Bill, el perro de la familia, que al principio ocupaba un rol secundario, pasó al primer plano desbancando al pequeño Boule, el protagonista de la serie).

Dos tiras de Pussy tal y como las tradujo Bruguera. En ellas se observa el tipo de escenarios usado por Peyo que se cita en el texto.

Peyo dibuja los fondos de estas historietas con un grafismo poco atrevido, más bien convencional: las chimeneas ante las cuales se calienta Poussy parecen directamente importadas del castillo de Johan y Pirlouit, en contraste directo con el resto de los más modernos muebles de la estancia; y en sus primeros gags, Poussy parecía vivir en una ciudad intemporal, con casas al estilo de "El flautista de Hamelín", calles adoquinadas y vanos de medio punto en lugar de puertas y ventanas. Pero los autores que continúan la serie rompen esta estética estándar y poco comprometida con la realidad. Y lo hacen con diseños algo más atrevidos en, por ejemplo, los sillones, el cabello largo en los niños varones o los vestidos de los personajes (pantalones vaqueros, cinturones anchos con hebillas grandes, camisetas, minifaldas y medias de rejilla). También pueden encontrarse, en los muchos anuncios que decoran las vallas y paredes de los escenarios callejeros por los que se pasea Poussy, rótulos que evocan algunas marcas de productos conocidos, como "Martini" (resulta curiosa la recurrencia de la publicidad de una marca de licores en una historieta infantil, por más que nunca aparecerá el nombre completo del producto, sino tan sólo las primeras letras o las últimas. Aun así, el anuncio es completamente identificable).

RESTE BIEN TRANQUILLE, POUSSY ! IL FAUT QUE TU SOIS PROPRE !
SAPRISTI !!!... QUE S'EST-IL PASSÉ !...
TOC TOC TOC
HEU... OUI, J'AI MIS ASSEZ BIEN D'EAU DE JAVEL, M'SIEUR PEYO !... POURQUOI ?

Original de la tira en la que Peyo pinta de nuevo a Poussy.

A lo largo de la serie, vemos algunos cambios en las costumbres que nos indican el paso del tiempo. Por ejemplo, en los primeros gags, el lechero recorre a pie las casas con un cántaro de leche y un jarrito medidor, pero más tarde se le ve llevar la leche ya embotellada en un cesto metálico o en una camioneta. Aparecerán nuevos electrodomésticos en las cocinas, los personajes cambiarán de forma de vestir y dejan de verse motocarros circulando por la ciudad. También podemos encontrar algunos guiños cómplices relativos al autor. Por ejemplo, éste aparece retratado en la entrega 104, en donde un chico destiñe a Poussy sin querer y se lo lleva a Peyo para que vuelva a pintarlo de negro. En este chiste, Peyo se autorretrata de espaldas, sentado a su propia mesa de dibujo. Se conoce que, cuando se realizó este gag, el autor era aún muy joven, dada su delgadez y el aspecto de sus cabellos. También aparece en la serie un niñito que se parece a su propio hijo y que se llama como él, Thierry (gag 268). En ocasiones encontraremos a un pequeño personaje infantil que es un trasunto de Pirlouit, aunque convenientemente modernizado, y también encontraremos al mismo Pirlouit en algún afiche que adorna el cuarto de los niños de la casa. Pero, en comparación con los fondos de Benoît Brisefer, los paisajes e interiores en esta serie son mucho más simples, menos abigarrados, sin tantos detalles secundarios. Y los temas son bastante sencillos y con un humor infantil, ingenuo y completamente plano si bien a veces hay temas con cierta crítica de fondo; por ejemplo el gag en el que el gato, incómodamente abrigado con diferentes prendas de ropa, acude a la oficina de recaudación de impuestos para que le despojen de su atuendo (se ve cómo los contribuyentes salen de allí en calzoncillos), cosa que nos recuerda a aquel Peyo abrumado con los impuestos que optó por mudarse a Suiza. Igualmente, hay un aire de denuncia al asunto de la carestía de la vida o las reuniones familiares de compromiso. Los personajes humanos de "Poussy", en este ámbito, son bastante hipócritas: cuando se junta toda la familia reina la efusión, pero en privado todo el mundo parece molesto con el evento, y cuando Poussy rompe un feísimo jarrón regalo de alguna anciana tía, a ésta se le promete que el gato «tendrá lo que se merece» para ser convidado a un festín de leche y pollo asado una vez la puerta se cierra tras las espaldas de la visita.¿Tendría esto algo que ver con la actitud del propio Peyo? Describiendo las visitas de sus abuelos al hogar de los Culliford, que se producían invariablemente cada domingo, Thierry Culliford nos cuenta refiriéndose a su padre: «Creo que, al final este ritual lo volvía loco… ¡pero lo respetó durante años y años!» (citado por Dayez en 2003). La historieta número 218, en donde un niño anticipa amargamente la ronda de visitas familiares de Año Nuevo que tendrá que soportar al día siguiente, es muy elocuente a este respecto.

Así como el gato es protagonista absoluto en muchos argumentos (por ejemplo, los que tienen por tema las disputas con los perros, la persecución de las ratas), en otros casos los verdaderos protagonistas son los humanos, quedando Poussy como un mero espectador al margen, una especie de "pretexto" para que el chiste pueda ser considerado como parte de la serie. El ejemplo más patente podría ser el gag número 170, en el que un charcutero escribe fatigosamente un letrero con salchichas en su escaparate, que al final nadie entiende porque se ha olvidado de invertir el orden de las letras. En este caso, Poussy aparece en la última viñeta de forma circunstancial: se limita a acompañar a los actores humanos.

RRRRRR...
¡Este es el gato que tanto le pitufa a Dafne!
¡Qué mujer más valiente!
Para Dafne, con toda mi simpatía
Miguel Díaz Vizoso 2007

Poussy, con dos pitufos, en un dibujo realizado por el dibujante Miguel Díaz en 2007 expresamente para la autora de este artículo.

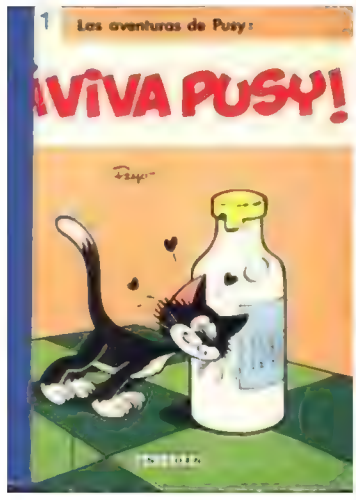
CRONOLOGÍA DE LA SERIE

22-I-1949 – 1952: *Poussy.* En *Le Soir.* Historietas de cuatro viñetas cuadradas en blanco y negro, sin numeración. Sólo constan título y firma del autor.

1956 – 1965: *Poussy*.En *Le Soir Jeunesse.* Historietas de cuatro viñetas rectangulares en blanco y negro, numerados a partir del "1", además de título y firma del autor.

4-XI-1965 a 7-VII-1977: *Poussy*. En *Le Journal de Spirou,* Dupuis. Historietas de cuatro viñetas rectangulares en color, numeradas desde el "1" al "272", pero publicadas sin seguir el orden de numeración. Aparecieron desde el número 1.438 hasta el número 2.047, con las siguientes salvedades:
No se publican en los números: 1.513 / 24 / 34 / 36 / 38 / 41 / 42 / 48 / 49 / 51 / 62 / 63 / 65 / 66 / 72 / 75 / 76 / 77 / 81 / 84 / 85 / 86 / 91 / 92.
1.600 / 02 / 15 / 16 / 17 / 22 / 23 / 27 / 28 / 33 / 34 / 46 / 47 / 50 / 51 / 55 / 57 / 59 / 60 / 61 / 63 / 73 / 74 / 79 / 80 / 86 / 87 / 88 / 91 / 92 / 93
1.697 a 1.702 / 10 / 13 / 14 / 16
A partir de ahí, estarán presentes en los números: 1.773 / 40 / 42 / 45 / 53 / 58 / 60 / 66 / 72 / 82 / 85 / 88 / 91 / 95 / 96
1.800 / 04 / 07 a 19 / 21 / 23 / 24 / 25 / 27 / 28 / 30 / 31 / 32 / 34 / 35 / 47 / 95 a 99
2.001 a 04 / 06 a 10 / 11 / 21 / 26 / 33 / 36 / 38 / 42 / 44 a 47.
(fuente: Philippe Brun, *Histoire de Spirou et de publications Dupuis*, Glénat, 1981, p.65)

Durante los tres primeros años (1965-1967), sólo Peyo se ocupó de guionizar y dibujar los gags. Durante los años 1968-1973, Peyo trabajó en colaboración con De Gieter y, en un caso, con Marcel Denis (historieta 123, del número 1.597). En el año 1973, sólo se publican dos, realizadas por De Gieter. Durante los dos años siguientes, 1974 y 1975, no se publicó Poussy. En 1976 fue retomada la serie, estando esta vez a su cargo sólo Peyo. Finalmente, en 1977, se publicó una antigua historieta realizada por Peyo, pero el resto estaba íntegramente realizado por Desorgher.
En el número 1.636 (21-VIII-1969), Poussy y la sirenita "Tôôôt" protagonizaron la portada, dibujados ambos por De Gieter.
En el número 1.706, Especial de Navidad (24-XII-1970), Delporte, Peyo y De Gieter firmaron un *rédactionnel* titulado "Poussy hace oír otro son de campanas".
Se limitan aquí los detalles de la publicación hecha por Dupuis a la mención de las fechas generales y los números de las revistas en que aparecen. La relación detallada de la fecha exacta, numeración y autores de cada entrega no resulta imprescindible en un estudio de estas características y sería fatigoso para el lector. Tal relación puede ser consultada en las páginas temáticas de *BDOubliées*, en la dirección de internet:
www.bdoubliees.com/journalspirou/series5/poussy.htm

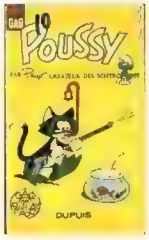


La única edición española en libro.

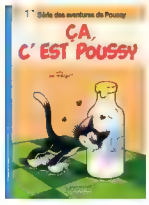
PUBLICACIONES EN ÁLBUM

Las historietas publicadas por Dupuis fueron recopiladas en un libro de bolsillo y tres álbumes en cartoné, organizándose las entregas en ellos por temas: los problemas de Poussy con los perros del vecindario, su relación con las ratas, el odioso baño, el hurto de la carne y la leche, etcétera. No se respeta el orden cronológico, con lo que fueron entremezclados los primeros gags con los últimos, los de grafismo más sencillo e ingenuo con los más sofisticados, y la producción de Peyo con la de Desorgher y De Gieter.

La totalidad de la obra fue ofrecida en los años ochenta, dentro de la colección *Intégrale Peyo* de ediciones Rombaldi.

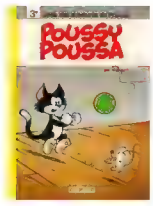


TÍTULO: "POUSSY"
TÍTULO ORIGINAL: "POUSSY"
SERIE: "GAG DE POCHE". NÚMERO DE SERIE: 37
AUTOR/ES: Peyo (guión y dibujos).
FIRMA: *Peyo.*
PRIMERA PUBLICACIÓN EN ÁLBUM: Por Éditions Dupuis en enero de 1965. Formato de bolsillo. Blanco y negro, excepto en la portada (color).
OTRAS PUBLICACIONES: Por Éditions Dupuis en la colección "Mini Poche" número 25, en 1978, 160 páginas, blanco y negro y portada a color, formato de bolsillo.
Por Éditions Rombaldi en abril de 1988, colección "Intégrale Peyo", volumen XI. ISBN: 2-8001-1607-2. Color.
PÁGINAS: 128
PAÍS: Bruselas, Bélgica.

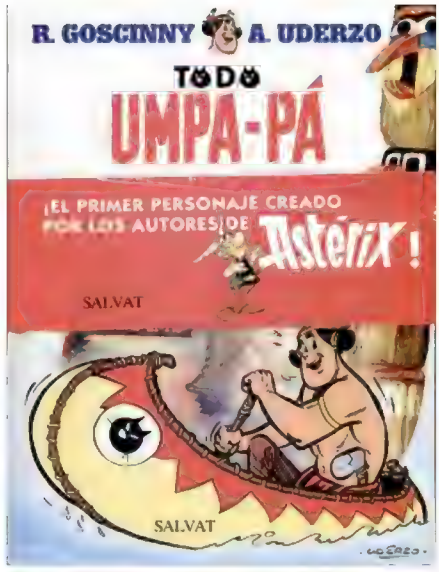


TÍTULO: "¡VAYA, ES POUSSY!"
TÍTULO ORIGINAL: "ÇA, C'EST POUSSY!"
SERIE: "POUSSY". NÚMERO DE SERIE: 1
AUTOR/ES: Peyo, De Gieter y Desorgher (guión y dibujos), Nine (color).
FIRMA: *Peyo* en portada y página de título. Firma de *De Gieter* en algunos de los gags.
PRIMERA PUBLICACIÓN EN ÁLBUM: Por Éditions Dupuis, en enero de 1976. Álbum cartoné. Color.
OTRAS PUBLICACIONES: Por Éditions Dupuis en junio de 1987. Por Éditions Rombaldi en abril de 1988, colección "Intégrale Peyo", tomo XI. ISBN: 2-8001-1607-2. Color.
PÁGINAS: 44
ISBN: 2-8001-0496-1.
PAÍS: Bruselas, Bélgica.

TÍTULO: "NO LO HAGAS, POUSSY"
TÍTULO ORIGINAL: "FAUT PAS, POUSSY"
SERIE: "POUSSY". NÚMERO DE SERIE: 2
AUTOR/ES: Peyo, De Gieter y Desorgher (guión y dibujos), Nine (color.).
FIRMA: *Peyo*, en portada y página de título.
PRIMERA PUBLICACIÓN EN ÁLBUM: Por Éditions Dupuis, en enero de 1977. Álbum cartoné. Color.
OTRAS PUBLICACIONES: Por Éditions Dupuis en junio de 1992. Por Éditions Rombaldi en abril de 1988, colección "Intégrale Peyo", tomo XI. ISBN: 2-8001-1607-2. Color.
PÁGINAS: 44
ISBN: 2-8001-0521-6.
PAÍS: Bruselas, Bélgica.



TÍTULO: "POUSSY POUSSA"
TÍTULO ORIGINAL: "POUSSY POUSSA"
SERIE: "POUSSY". NÚMERO DE SERIE: 3
AUTOR/ES: Peyo, De Gieter y Desorgher (guión y dibujos), De Gieter (color).
FIRMA: *Peyo*, en portada y página de título.
PRIMERA PUBLICACIÓN EN ÁLBUM: Por Éditions Dupuis en octubre de 1977. Álbum cartoné. Color.
OTRAS PUBLICACIONES: Por Éditions Dupuis en noviembre de 1983. Por Éditions Rombaldi en abril de 1988, colección "Intégrale Peyo", tomo XI. ISBN: 2-8001-1607-2. Color.
PÁGINAS: 44
ISBN: 2-8001-0542-9.
PAÍS: Bruselas, Bélgica.



TODO UMPA-PÁ. TODO UN REGALO
MANUEL BARRERO

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 10, 3-I-2013

UMPA-PA (2012, SALVAT) -TODO-

Reseña de uno de los clásicos de la historieta francesa de todos los tiempos, las desventuras del indio Oumpah-pah, de Goscinny y Uderzo, por fin reeditado en nuestro país en un único volumen.
Notas: A la derecha, portada del tebeo objeto de esta reseña.

TODO UMPA-PÁ. TODO UN REGALO

Los tebeos editados con la integridad de una serie o de una producción resultan muy atractivos. Este modelo editorial, inaugurado por los japoneses con sus *kanzeban,* ha funcionado excelentemente en el mercado estadounidense, donde las ediciones *omnibus* han restaurado no sólo arcos, ciclos o etapas de correrías superheroicas, también han restaurado su categoría como objetos culturales (recordemos la euforia desatada por los formatos de tipo *graphic novel*). En Francia y EE UU, este tipo de productos han contribuido a generar esquejes de mercado nuevos, aptos para todas las estanterías por su presencia lujosa y para todos los paladares por su carácter indiscutible de "libros". Aún seguimos en esta lucha, sí, la de tener que emparentar un impreso con historietas con un libro para que sea admitido como manifestación cultural y no con una impronta infracultural. El paradigma sigue ahí.

Una preciosa ilustración de Uderzo sirve de guardas del libro.

De estos productos de reciclaje¸ pues eso son, los preferidos por muchos son los de tipo *absolute* o *intégrale*, es decir, aquellos que no sólo reúnen o recopilan una obra sino que además la completan, la exornan o la ribetean. Es decir, en un volumen o en unos pocos tomos obtenemos la serie en su integridad acompañada de imágenes o historietas inéditas o poco vistas, portafolios añadidos, o artículos con datos sobre nuestros personajes predilectos. Así, la obra se viste de clásico, el aficionado recupera una serie, el coleccionista recopila materiales codiciados, el posible nuevo lector obtiene una visión de conjunto, los autores recobran dineros y reconocimiento, y el editor incrementa su riqueza. Todos ganan. Y si los editores son respetuosos con el material original más ganamos.

Otra ilustración del autor para la presentación de la obra.

Los franceses y los belgas han sido especialmente cuidadosos con el rescate de obras de su *bande dessinée clasique*. Recuperan originales, amplían dimensiones, recolorean con mimo o construyen un aderezo gráfico e introductorio muy apetecible, como así ha ocurrido con obras de Hergé, Peyo, Franquin, Uderzo y Goscinny, etc. La edición de 2011 de la serie *Oumpah-pah* responde a este esquema y ha resultado muy grata para los seguidores de las obras de los dos últimos mencionados, los papás de Astérix y Obélix. El libro resultante, de 188 páginas, recoge a su tamaño de publicación original en álbum, los cinco episodios de las aventuras del piel roja de la tribu de los Yavayavá, más la historieta en la que hizo su primera aparición, nunca editada, y varias páginas con bocetos, ilustraciones, caricaturas, cartas y textos explicando la génesis de esta obra, que fue el primer trabajo para el que se formó el equipo integrado por Albert Uderzo y René Goscinny.

En España ha sido editado por Bruño (con el distintivo Salvat en portada) bajo el título *Todo Umpa-pá*, con gran respeto por la edición original *intégrale*, con unas preciosas guardas y una presencia que le da empaque al conjunto. El resultado es un bonito libro que constituye el regalo ideal para un lector de tebeos de toda la vida o de cualquier niño. Esto es así no sólo por lo asequible que resulta, pues son cinco álbumes a la francesa más el apartado introductorio, todo por 19,95 euros. Pero, además, por la calidad de su edición, anteriormente diseminada por varios sellos y álbumes españoles que nunca permitieron seguir las aventuras del piel roja debidamente.

La serie de aventuras de Umpa-pá, al contrario que la de Astérix u otras típicas francesas o belgas, es aparentemente episódica pero está organizada en capítulos. O sea, el hilo argumental no termina con cada libro sino que continúa de uno en otro, de modo que la presencia de los personajes en una localidad o contexto depende de las aventuras vividas anteriormente. Poder leer conjuntamente las historietas del indio y su insospechado "hermano" de armas francés confiere un valor añadido a este tebeo, de modo que por vez primera se obtiene un aprecio panorámico sobre este trabajo inaugural de los grandes creadores galos (y de galos) y permite ver cómo fueron preparando los mimbres para construir el cesto de los huevos de oro: *Les aventures de Astérix*.

Umpa-pá viene a ser un trasunto paródico de las novelas de Fenimore Cooper o el mito de Pocahontas, una mirada transatlántica hacia el choque de culturas que tuvo lugar en la colonización del norte de América en el siglo XVIII por europeos. Las tribus indias descritas toman sus referentes de los shawnee y los mohawk, entre otros, y los europeos intervinientes son franceses y prusianos. Por supuesto, poco tienen de esas tribus los narigudos personajes indios, los prusianos jamás pisaron tierra americana por entonces y los franceses son pura caricatura. Pero la exageración paródica es exagerada a conciencia para producir risa, que era el presupuesto de partida, si bien no funcionó cuando crearon los personajes para intentar colocarlos en el mercado estadounidense de las *Sunday pages* o en la revista *Mad*, lo cual era el primer objetivo de Goscinny.

La obra nos obsequia con reproducciones de originales y bocetos.

En Umpa-pá se explotan hasta la hipérbole los tipismos adjudicados a los indios americanos (credo en sus tótemes, flemáticos a ultranza, de costumbres salvajes y hábitos naturalistas), que el guionista articula sobre la base de los gags aprendidos del cine mudo, sobre todo de Laurel y Hardy, y que el dibujante pone en escena tomando muchos préstamos de la animación de Walt Disney, su gran inspiración en los años cincuenta, cuando todo "lo cultural" en Francia se hallaba impregnado por algo de Hollywood. El juego es, por lo tanto, la discordancia, tanto la que impone la parodia como la que implica el coprotagonismo: el contraste entre un indio noble, bonachón y temerario, y un noble –en su acepción aristocrática- europeo, igualmente bueno y valeroso, pero ciertamente menos bravo. La rusticidad de uno se contrapone al refinamiento del otro en ambos contextos (primero el francés es retenido entre los indios, pero luego es el indio el que se alinea con los militares franceses y hasta cruza el Atlántico para conocer al monarca francés y cumplir una misión para él), todo lo cual se completa con el juego de los anacronismos, generándose una obra muy entretenida que se lee con gran deleite.

SIETE AÑOS DE REFLEXIÓN

¡Sete años! Estamos en 1958 y han pasado siete años desde que Albert y René crearon Umpa-pá, para después dejarlo dormir. Durante este periodo, no han permanecido mano sobre mano, ¡ni mucho menos! Jehan Pistolet, Luc Junior, Benjamin y Benjamine y Bill Blanchart viven gracias a ellos numerosas aventuras a lo largo de la década de los cincuenta, sin contar los numerosos trabajos alimenticios producidos en paralelo por los dos jóvenes autores. Eso no basta, sin embargo, para que olviden a su primer héroe. **«De los multiples series que llevó a cabo con René en aquella época, ninguna nos interesaba tanto como Umpa-pá. No habíamos bajado los brazos»**[11]. Por desgracia, escaldados por una reacción de Paul Dupuis particularmente carente de tacto [**«¡Seguid entonando, amigos!»**], Albert y René dudan en presentar de nuevo su proyecto.

Pero mientras tanto René Goscinny ha ascendido de categoría como autor y en septiembre de 1956 es contratado por la revista Tintin, cuyo redactor jefe, André Fernez, le escribe entonces: **«Su reputación como guionista y humorista ha llegado hasta nosotros. ¿Le interesaría colaborar en Tintin?»**. Dos años más tarde, cuando el semanario le pide que cree una serie con Albert Uderzo, el piel roja regresa a su mente: **«Se nos ocurrió retomar Umpa-pá, pero esta vez situándolo en la época de la colonización. Me documenté especialmente sobre los shawnee, que poseían curiosas costumbres»**[12], explica René, a lo que Albert añade: **«Desde nuestros primeros intentos, nos replanteamos el personaje y, sobre todo, la época en la que se movía. Lo trasladamos al siglo XVII, fértil en peripecias franco-inglesas en el Nuevo Mundo. Provista de este folclore, la publicación de la serie comienza por fin en la revista belga el 2 de abril de 1958»**[13].

Para la redacción de sus guiones, René se apoya en su gran conocimiento de los westerns y de *El último mohicano*, la novela clásica de James Fenimore Cooper, y, por supuesto, en la rica documentación ya reunida para su trabajo sobre Lucky Luke. En el resumen de presentación que entrega a Fleurus, se lee que **«la serie, aunque sea caricaturesca, está bien documentada. Varios episodios se basan en hechos reales de la vida de los pieles rojas. Particularmente, ciertas pruebas de habilidad, así como los alimentos y las costumbres»**. No obstante, un poco más adelante añade que aunque los acontecimientos relatados no sean históricos, ¡nada les impide ser cómicos! Buscando ese toque humorístico llega al punto de hacer intervenir a los ejércitos de Prusia, contradiciendo el relato de los historiadores. Esto provoca una gran sorpresa en Albert Uderzo. **«Los prusianos no intervinieron nunca en la conquista de América; ¡me pregunto si René los incluyó simplemente por el placer de hacer hablar a los personajes con acento alemán!»**.

Además del cambio de época y de esas osadías históricas, las novedades son abundantes. Umpa-pá será a partir de entonces un guerrero de la tribu de los yavayavá, al mando del jefe Bisonte-gordo, en el seno de la cual hace estragos el temible hechicero Cómo-llueve. Y, sobre todo, hace su aparición un joven francés, Hubert de la Pasta de Hojaldre. Goscinny lo presenta como **«valiente, apasionado, caballeroso, un auténtico cabeza de chorlito, considerado como el mejor bailarín de la corte»**, y pese a ello de una torpeza que supone el perfecto contrapunto cómico del aguerrido guerrero piel roja. Es sencillo, añade el guionista, **«Hubert de la Pasta de Hojaldre se rompe cuando se cae»**. En poco menos de tres años realizan cinco aventuras, ahora reunidas en esta obra.

Páginas introductorias con imágenes varias.

Esta serie nació belga, pues se estrenó el 2 de abril de 1958 en la revista *Tintin*, antecediendo en más de un año a la serie enseña de *Pilote*, la netamente francesa de Astérix y Obélix (debutaron el 29 de octubre de 1959), y son abundantes las concordancias entre ambas. Los dos personajes son representantes de las culturas tradicionales de ambas tierras (guerreros o trabajadores de gremios libres) y son resistentes al invasor / colonizador (militares o burócratas, por lo común), pero además sus historias transcurren en ámbitos bucólicos similares y se organizan de igual manera: encuentros en bosques, refriegas en llanos, paseos o desplazamientos con mascotas acompañantes (perros o gallinas), navegación con piratas al fondo, y grandes banquetes en cada final de episodio. Los guiños inteligentes acrónicos son también material compartido y la estrategia de la reiteración es una de las claves del humor.

Páginas iniciales donde conocemos a los principales personajes.

El gran aporte de Goscinny a esta obra, amén de la excelente dosificación de gags, se halla en el lenguaje, muy distinto el que usan los indios, con sus constantes alusiones a su tótem o con sus cortantes sentencias, y el que utilizan los europeos, repleto de florituras y circunloquios. Y el gran logro de Uderzo lo encontramos en su crecimiento como dibujante, que se aprecia del primer episodio al quinto. Recordemos que el dibujante estaba en su periodo más fértil, en el que alternaba páginas de Michel Tanguy con estas o las de Astérix en una época de creación febril y prodigiosa, y resulta sorprendente como afina en la modulación de la línea al tiempo que mantiene el pulso cinético y aprende a dominar el encuadre. Estos tebeos, sobre todo el cuarto de la serie, *Umpa-pá y la misión secreta*, nos permiten conocer a un maestro del encuadre, que utiliza mucho el plano medio pero que encaja las figuras a la perfección, experimentando lo justo y reduciendo el corto a lo estrictamente necesario. Sus planos generales son deliciosos y, los de conjunto, envidiables. Por su parte, Goscinny, ya en el libro tercero, *Umpa-pá y los piratas*, demuestra que ha superado los devaneos primeros, la sutura de gags para formar una historia larga, y se desenvuelve cómodo en un guión complejo, lleno de vitalidad y aciertos, todo lo cual es vertido en la serie de los galos con especial maestría.

Página correspondiente al cuarto episodio.

Umpa-pà, esta ridiculización del sometimiento militar, como lo es Astérix, se lee aún con ganas y delectación. Quizá los dos primeros capítulos de sus aventuras hayan acusado el paso del tiempo pero no así los tres siguientes, que permiten recuperar a dos de los mejores autores de la historieta francobelga de todos los tiempos en una edición digna, respetuosa, ideal para regalar a alguien querido o a las pupilas propias. Un clásico de los de verdad, que resulta bonito y que sale barato.

ASTÉRIX. LA GRAN COLECCIÓN DE UN CLÁSICO
MANUEL BARRERO

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 10, 30-XII-2012

Notas: A la derecha, portada del tebeo especial lanzado con motivo del estreno de la película de Astérix Al servicio de su Majestad, el cual contiene las dos aventuras en las que se inspiró el filme: Asterix en Bretaña y Astérix y los normandos.
Astérix, **Historieta franco-belga**/ Astérix, French-Belgian Comics

ASTÉRIX. LA GRAN COLECCIÓN DE UN CLÁSICO

Resulta difícil reseñar un tebeo clásico, sobre todo si se trata de una obra humorística, dirigida a un público amplio, que ya no es posible enfocar críticamente a través de la lente del lector exclusivista sino con el valor de lo generalmente admitido como "bueno". Y resulta paradójico que la consideración de clásicos indiscutibles que reciben ciertas obras terminen abocándolas a la ausencia de reseña, que se destina habitualmente a los tebeos novedosos, presuntos traedores de la bondad de la renovación y deseados revulsivos de la intelectualidad del medio en su ruta hacia la máxima consideración artística. Pero... divago.

ILS SONT FOUS CES ANGLAIS !
Astérix & Obélix
AU SERVICE DE SA MAJESTÉ EN 3D
UN FILM DE LAURENT TIRARD
D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENÉ GOSCINNY ET D'ALBERT UDERZO
SCÉNARIO LAURENT TIRARD ET GREGOIRE VIGNERON
17 OCTOBRE

Uno de los carteles franceses de la película de 2012 de Astérix y Obélix.

Las aventuras de Astérix es una serie francesa aplaudida unánimemente, cuyas entregas hemos leído una y cien veces los buenos aficionados a la historieta, sobre todo de niños, aunque no nos cuesta reconocer que regresamos a ella de adultos para hacer algún repaso a hurtadillas. Nuestros hijos las han leído con menos entusiasmo que nosotros pero igualmente disfrutan de su calidad gráfica y de sus aciertos de guión. Por esta razón es una obra que se sigue reeditando y vendiendo en un goteo inagotable gracias precisamente a esa tradición canónica, que la mantiene en los anaqueles de las grandes superficies y de algunas librerías, a lo que contribuyen también las esporádicas ediciones especiales o a precios populares, o bien algunas con afán didáctico (por ejemplo, para aprender idiomas).

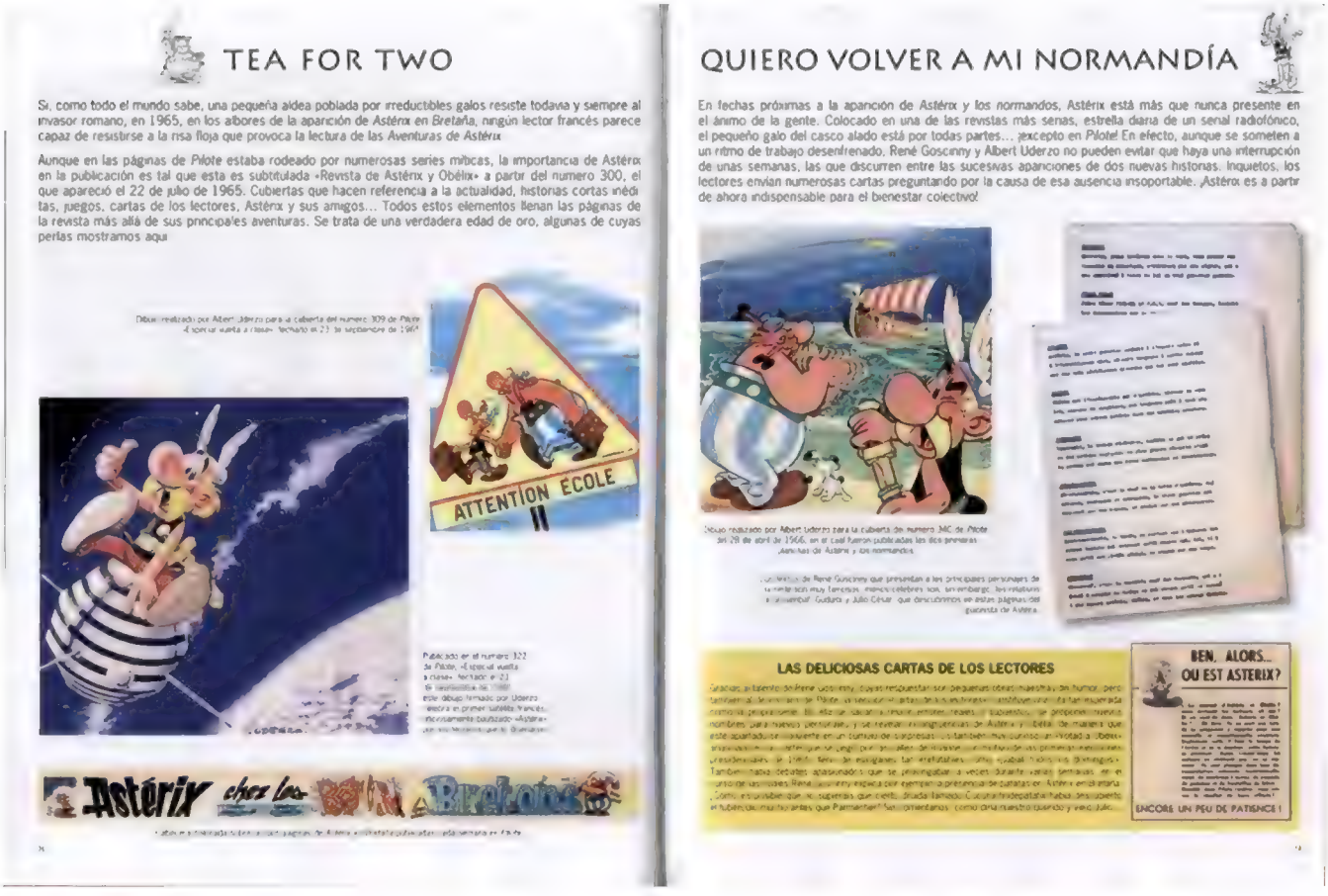
Ahora que se estrena nueva película en las salas cinematográficas basada en aventuras de estos personajes creados por Goscinny y Uderzo allá por el final de los años cincuenta (en 1959, en la revolucionaria revista *Pilote*), el grupo Bruño –con el marchamo Salvat en portada- ha potenciado la presencia de tebeos de Astérix aprovechando este impulso, el del cine, y como plan para su campaña navideña. Tal ha sido el envite que nos ha sorprendido encontrar cinco versiones simultáneas de la misma obra, *Astérix en Bretaña*, la escogida como basamento principal del guión de la nueva película, a saber: la reedición con nueva portada (*Astérix en Bretaña,* número 8 de la colección clásica), el tebeo de gran formato (*Astérix en Bretaña,* número 8 de la flamante *Astérix. La gran colección*), el tebeo bilingüe (*Astérix in Britain,* lanzamiento especial que contiene la historieta por duplicado, una versión en castellano y otra en inglés), el tebeo doble (*Astérix en Bretaña / Astérix y los normandos,* lanzamiento especial motivado porque la película basa parte de su argumento en la segunda obra), y finalmente la adaptación ilustrada, el habitual "libro de la película" (*Astérix y Obélix al servicio de su Majestad*).

De estos productos citados resultan poco apetecibles el primero y el último. El último por ser un libro flojo y oportunista, consistente en un cuento ilustrado con fotografías del filme de escaso atractivo visual y que aporta bien poco al conocimiento del proceso de preproducción de la cinta, lo cual hubiera podido ser interesante. Y el primero por tratarse de una reedición desde los tebeos de toda la vida, con sus fotolitos levemente corridos, con la modulación de la línea algo quemada y con los colores un poco saturados.

Dos páginas tomadas del libro oficial de la película de Astérix.

El resto son ediciones verdaderamente interesantes debido, sobre todo, al nuevo tratamiento mediante coloreado digital y una esmerada reproducción de la línea original, que permite releer este clásico como merece: con la exquisita claridad de línea propia del mejor Uderzo, y con unos colores fieles a las indicaciones originales pero mejor modulados y más representativos de ciertas texturas de los objetos que representan. Disgusta la rotulación digitalizada que imita a la manual, porque la nostalgia aún nos puede a algunos, pero en general es un tebeo de gran calidad, gráfica y narrativamente, que se puede disfrutar por grandes y chicos. Todo eso se refuerza cuando aludimos a los ejemplares de la colección de grandes dimensiones *Astérix. La gran colección*, un lujo para los sentidos, porque las páginas originales se prestan fácilmente a la ampliación y la lectura gana con ello bastantes enteros.

En el caso que nos ocupa es muy recomendable también –aunque tenga el formato habitual del álbum a la francesa con 30 centímetros de altura- la edición doble *Astérix en Bretaña / Astérix y los normandos,* que incluye ambos tebeos recoloreados antecedidos por una sección introductoria muy apetecible. Ésta consistente en un discurso de Goscinny pronunciado cuando era más evidente el "fenómeno Astérix" (1965-1966), aderezado con algunas imágenes de bocetos originales para portadas o ilustraciones destinadas a *Pilote*, en todos los casos referidas a las dos aventuras que recoge este libro. El artículo que reproduce el discurso de Goscinny revela la cálida e irónica inteligencia del guionista, muy divertido en su repaso de despropósitos que generó tal fenómeno: las constantes alusiones a la ideología encubierta en la obra, alegorías *gaullistas*, misoginia oculta, una supuesta crítica hacia el *american way of life*... todo ello falso. Goscinny no dejaba de insistir en que los autores, Uderzo y él, solamente habían querido hacer una obra que resultase divertida y atractiva para los muchachos lectores, y que al mismo tiempo no pareciese estúpida a los adultos, que a la larga se confirmaron como el grupo de lectores más abundantes de las aventuras de los galos irreductibles. Lamentablemente, a veces resulta complicado aceptar que una historieta cumpla su objetivo y hay quien se obstina en sacarle filo a sus presuntas intenciones o alcances. Cosas de la crítica.


TEA FOR TWO
Si, como todo el mundo sabe, una pequeña aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor romano, en 1965, en los albores de la aparición de Astérix en Bretaña, ningún lector francés parece capaz de resistirse a la risa floja que provoca la lectura de las Aventuras de Astérix
Aunque en las páginas de Pilote estaba rodeado por numerosas series mitocas, la importancia de Astérix en la publicación es tal que esta es subtitulada «Revista de Astérix y Obélix» a partir del numero 300, el que apareció el 22 de julio de 1965. Cubiertas que hacen referencia a la actualidad, historias cortas inédi tas, juegos, cartas de los lectores, Astérix y sus amigos... Todos estos elementos llenan las páginas de la revista más allá de sus principales aventuras. Se trata de una verdadera edad de oro, algunas de cuyas perlas mostramos aqui
ATTENTION ÉCOLE
Astérix chez les Bretons
QUIERO VOLVER A MI NORMANDÍA
En fechas próximas a la aparición de Astérix y los normandos, Astérix está más que nunca presente en el ánimo de la gente. Colocado en una de las revistas más serias, estrella diaria de un serial radiofónico, el pequeño galo del casco alado está por todas partes... ¡excepto en Pilote! En efecto, aunque se someten a un ritmo de trabajo desenfrenado, René Goscinny y Albert Uderzo no pueden evitar que haya una interrupción de unas semanas, las que discurren entre las sucesivas apariciones de dos nuevas historias. Inquietos, los lectores envían numerosas cartas preguntando por la causa de esa ausencia insoportable. ¡Astérix es a partir de ahora indispensable para el bienestar colectivo!
LAS DELICIOSAS CARTAS DE LOS LECTORES
BEN, ALORS... OU EST ASTERIX?
ENCORE UN PEU DE PATIENCE !

El gran aliciente del álbum doble publicado con motivo del estreno de la película es el apartado introductorio, con textos explicativos e imágenes poco vistas, como las que aquí se muestran.

La relectura de *Astérix en Bretaña / Astérix y los normandos* resulta vivificante porque logra regurgitar la risa infantil. Caemos en la cuenta de nuevo en que el gran activo de la obra reside en su guión milimétricamente enhebrado, con la acción y las guasas dosificadas con un ritmo muy estudiado. En parte eso se debe a la producción inicial por entregas, dos páginas de la aventura por cada número de la revista *Pilote*. Los suspensos en la acción y la extensión de los gags dependieron de esa frecuencia de publicación, y en la lectura de corrido posterior funcionan como el mecanismo de un reloj. Eso sin dejar de lado que el eje central, la paródica histórica, funciona magníficamente en una historieta dirigida a un público medianamente instruido que busca entretenimiento en un tebeo. Goscinny y Uderzo fueron inteligentes al plantear esta serie ambientada en la Galia de la ocupación romana, en la que utilizaron una cuádruple estrategia infalible: la chanza sobre los tópicos locales, la revisión irónica de los hechos históricos, el juego de las ucronías y las recurrencias humorísticas. Estos cuatro ases fueron los que construyeron el mito de Astérix a través de sus más recordadas aventuras, aquéllas en las que los personajes viajaban por regiones o países del mundo (Galia, Roma, Egipto, Hispania, Germania, Belgium, hasta llegar al desconocido continente occidental o a la India), o bien fundamentaron el hilo argumental sobre un suceso real (la excelente *El Escudo Arverno* es un ejemplo claro). El juego de ucronías era una constante que permitía entreverar chistes durante las mesetas entre dos momentos de acción (un ejemplo, al llegar a Britania hablan de la idea de construir un túnel bajo el Canal de la Mancha) y los personajes recurrentes contribuyen a añadir comicidad en los entreactos o durante los desplazamientos cortos (son inolvidables los desdichados piratas con los que se cruzan una y otra vez Astérix y Obélix). Pese a lo antedicho, algunos seguimos considerando como obras maestras de esta serie los relatos en los que se abandonaron estos senderos "fáciles" y el guionista optó por relatos más complejos, en los que analizaba pecados humanos como la soberbia (*Los laureles del César*), la suspicacia (*El adivino*), la envidia (*La cizaña*) o la avaricia (*Obélix y compañía*).

PRONTO, EL ORDEN DEL PRINCIPIO, NO ES MÁS QUE UN BELLO RECUERDO.
ROMA PATRIA QUERIDAAA... ROMA DE MIS AMO-REEES...
¿ALGUIEN QUIERE PELEA? ¿EH? ¿ALGUIEN QUIERE PELEA?
ESTE BARRIL... ¡HIP!... AÚN NO HA SIDO PROBADO...
¡GLOU! ¡GLOU! ¡GLOU!
¡GLOUP! ¡GLOUP! ¡GLOUP!
DÉJAME PROBAR.
¡NO TOQUES...! ECHTE ASCH TI MONEL...¡MI TUNEL...! MI TON...¡HIP!
...¡Y ADEMÁS TOMA!
¡HIP!
RELAX

Media página de *Astérix en Bretaña*. Arriba se muestra la edición primera, la que siempre hemos visto en España procedente de la edición original francesa. Obsérvese la gran diferencia en la línea y el coloreado con respecto a las imágenes inferiores, correspondientes a la nueva edición (en castellano y en inglés).

PRONTO, EL ORDEN DEL PRINCIPIO NO ES MÁS QUE UN BELLO RECUERDO.
ROMA, PATRIA QUERIDAAAAA..., ROMA DE MIS AMORES...
¿ALGUIEN QUIERE PELEA? ¿EH? ¿ALGUIEN QUIERE PELEA?
ESTE BARRIL, ¡HIP!, AÚN NO HA SIDO PROBADO...
¡GLUB! ¡GLUB! ¡GLUB!
¡GLUB! ¡GLUB! ¡GLUB!
DÉJAME PROBAR.
¡NO TOQUES! ECHTE ASCH TI MONEL... ¡MI TUNEL! MI TON... ¡HIP!
¡Y, ADEMÁS, TOMA!
¡HIPS!
RELAX

Astérix en Bretaña es uno de los clásicos convencionales y no por ello ha perdido calidad con el paso del tiempo. Goscinny nos seduce con un argumento elemental en el que va intercalando chanzas con respecto a los ingleses, sin que falten llamadas constantes a elementos de la cultura popular (los Beatles ya salen en una de estas viñetas) y ucronías simpáticas (Astérix pelando patatas o haciendo té). A la postre lo que obtenemos al cerrar la tapa del álbum es la agradable sensación de haber leído un buen tebeo de humor en el que se fomenta el valor y la autoconfianza.

Y, sí, también podría hacerse un esfuerzo para ver en este tebeo de Astérix una loa a los nacionalismos (los galos ayudan a los britanos a independizarse de los romanos) o un enaltecimiento de la violencia (todo lo resuelven a puñetazos estos galos). Pero, qué va, no hay que darle tantas vueltas al asunto. Estos tebeos son buenos y son queridos porque precisamente logran lo que se proponen: divertir.

Ojalá podamos seguir leyéndolos sin complejos durante mucho tiempo, y éstas ediciones actuales de Bruño –sobre todo la de grandes dimensiones- son de lo más recomendable.

Tebeo obligado en su anaquel.

ISSN: 1579-2811

PIN-UP

***Pin-Up* [libros 1 a 6]**

Guión: Yann Le Peletier

Dibujos: Philippe Berthet

Color: Topaze

Edición: Norma editorial: Cimoc Extra Color, Barcelona, 1996

ISBN: 84-7904-483-7 a 84-8431-283-6

Libros de cómic | 30 × 22,5 cm. | encuadernación en rústica, con lomo, cosido | 48 pp. c/u, b/n, cubiertas en color | PVP facial: 1975 pts.

Edición original: Dargaud: Pin-Up, Paris / Bruxelles, 1994-2003

[Portada de la edición española del libro cuarto, obra de **Berthet / Topaze**]

COMENTARIO, por Eduardo Martínez-Pinna

***Pin-Up* plantea y resuelve argumentos de gran originalidad en la historia de los cómics, dota a la trama de una estructura narrativa superior, y se perfila como una de las obras más frescas, cuidadas y documentadas realizadas en formato franco belga. En las siguientes líneas se intentará demostrar este aserto.**

A modo de introducción.

Pin-Up es un cómic con formato y de nacionalidad franco belga, estructurado en arcos argumentales complejos y publicado por el sello editorial Dargaud. Representa la obra de madurez del guionista Yann Le Peletier y del dibujante Philippe Berthet, autores no excesivamente conocidos en España. Al guionista Yann le vemos en los créditos de la primera entrega de la fascinante *Sambre,* con el pseudónimo de Balac, y dibujos del reconocido dibujante Yslaire, para desaparecer en posteriores volúmenes. Berthet, algo más conocido en España, tampoco se prodiga demasiado, figura en las cabeceras de la dura y violenta *Camino a Selma*, donde ilustra los guiones de Tome, y en el desmitificador y desasosegante "western" *Perros de pradera*, escrita por Foerster. Todas las obras citadas han sido publicadas en España por Glénat, Ediciones B y Norma respectivamente. Es un hecho evidente que, a pesar de la buena calidad de estas obras, en *Pin-Up* los autores despliegan un oficio notablemente superior.

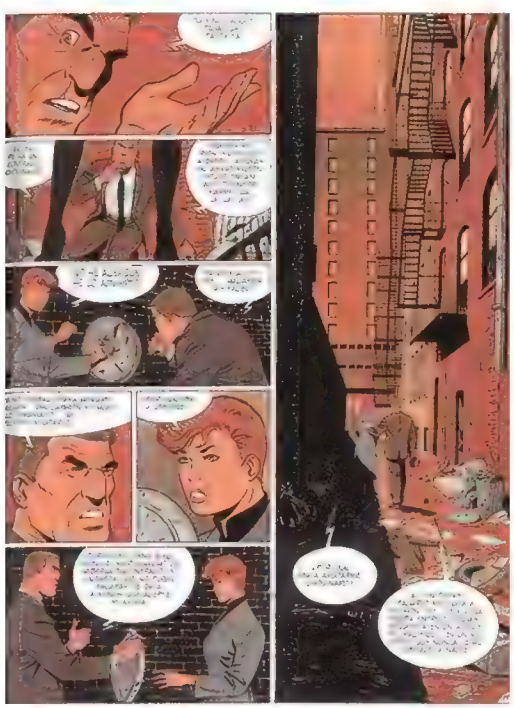
Esta palpable superioridad se apunta en la capacidad que tienen los diferentes relatos de presentar dos niveles de lectura muy notorios. La primera aproximación narra las aventuras de Dottie Partington en algunos momentos de su vida, con una mezcla milimetrada de historias bélicas, melodramas pasionales con elegante contenido erótico, género negro, relatos de espías, e inclusive coqueteos con la política ficción. Un segundo nivel de lectura, toma cuerpo en la complicidad y los guiños que los autores colocan a lo largo de la trama, instando a los lectores no sólo a descifrarlos sino a profundizar en su conocimiento en la medida de lo posible. Estos guiños u homenajes irán orientados a descubrir la presencia de personajes reales, sucesos históricos, películas, cómics y otros objetos de culto presentes en la historia estadounidense durante las décadas de los cuarenta y los sesenta.

Primer nivel de lectura

La obra se estructura en tres líneas narrativas con argumentos complejos que nos cuentan las vicisitudes de su encantadora protagonista en tres momentos importantes de la reciente historia de EE UU. El primer hilo arco argumental tiene como escenario la guerra del Pacífico y la posterior posguerra, y engloba los álbumes titulados *Remember Pearl Harbour* (1994), *Poison Ivy* (1995) y *Flying Dottie* (1995). Están publicados en España por Norma Editorial, con los títulos *Pin-Up 1, 2 y 3*. La siguiente serie está integrada por las entregas tituladas *Blackbird* (1998), *Colonel Abel* (1999) y *Gladis* (2000). Rememora un suceso real de espionaje acontecido durante la Guerra Fría, entre los años 1960 y 1962. También tiene su correspondiente edición española en números correlativos. Finalmente hay un tercer arco argumental ambientado en Las Vegas, en una fecha todavía indeterminada entre finales de los años cincuenta y principios de los sesenta, con, de momento, dos volúmenes. *Las Vegas* (2001) y *Big Bunny* (2002). Norma ha editado el primero de ellos con el número 7.

Lo primero que llama la atención en la obra es su compacidad estética, presumible en las magníficas y unitarias portadas que decoran la edición española. Las imágenes cargadas de sensualidad de la protagonista aportan una admirable tensión erótica cargada de fetichismo. Las cubiertas de la edición original no mantienen esa unidad estética tan elocuente, adoptando más bien una forma de *splash page*, o si se quiere de gran viñeta.

Los guiones de Yann Le Peletier son concisos, de diálogos ágiles, cargados de aforismos y sin textos de apoyo. Pese a las magníficas referencias literarias, el contacto de la obra con el lector es acentuadamente visual, por lo que gran parte de su narrativa se sustenta en una vertiginosa sucesión de pictogramas, desde panorámicas mudas con las que comienzan las escenas, hasta primeros planos que centran los mensajes o expresan sentimientos. Entre ambos extremos, se sitúan todo tipo de viñetas que limitan por planos una secuencia, y secuencias que acotan las escenas, empezando estas al iniciarse una página. La estructura narrativa se hace pues muy cinematográfica, siendo la escena, que ocupa varias páginas enteras, la unidad funcional y estructural del relato. Cada escena lleva una o varias secuencias que inciden en el momento dramático de la acción, sostenidas fundamentalmente por la sucesión de todo tipo de planos en los que la labor del dibujante Berthet brilla de modo admirable. Sobre Yann cae la responsabilidad de la concatenación de las escenas / secuencias, mientras Berthet sujeta con la figuración de los planos el aspecto plástico de la obra. Manteniendo este símil cinematográfico, se puede afirmar que la obra tiene un gran director artístico que decora interiores y elige exteriores con un marcado sentido ornamental. Y además tiene un director de escena muy pendiente de poblar el plató con la cantidad de personajes adecuada, sin faltar ni sobrar ninguno. Yann se nos muestra como un guionista muy preciso, y pendiente de todos los aspectos formales de la obra, incluidos lógicamente su cuidada estructura y su ritmo vertiginoso, que pese a ser de tendencia geométrica, y poco dado a la flexibilidad, es el más adecuado para que los lectores fijemos, y memoricemos, la abultada nómina de personajes, de referencias históricas y de variados escenarios, que incluyen tanto interiores como exteriores, urbanos y paisajísticos.



La maestría de Berthet es palmaria en la composición y variedad de las viñetas, o planos, por seguir con el símil cinematográfico. Se acoge como alumno aventajado a la escuela franco belga, de trazo simple, poco volumétrico y expresivo de la figura humana, y un detallismo, perspectiva y angulación milimétricos en los objetos y ambientes que respaldan el relato. Domina a la perfección cualquier encuadre, desde el primer plano al medio, pasando del americano a los planos generales, los picados y contrapicados, y hasta las grandes panorámicas. Su veneración por el detalle alcanza también a todo tipo de objetos y aparatos, muy de culto: aviones (B-29 y U-2), coches (el Porsche 356 Speedster que luce la protagonista en la séptima entrega), cigarrillos americanos (Camel y Marlboro), licores (Four Roses) o sopas Campbell. Las influencias de Edgar P. Jacobs, dibujante de fondos no acreditado de *Tintin* y autor de la magnífica serie *Blake et Mortimer*, están presentes en toda la obra y son responsables de la detallada figuración estética que luce cada entrega. Todas las series recogen paisajes geográficos muy variados que incluyen ciudades de EE UU tales como Nueva York, Washington, o Las Vegas, el campo y sus carreteras, las junglas tropicales y las ciudades rusas como Moscú, que implica una constante documentación para hacer de estos escenarios lugares fácilmente identificables.

Pero si en los aspectos formales, tales como la figuración, el escenario la ambientación, e incluso el diálogo, resultan un prodigio de cuidado y buen gusto, la concepción, definición y desarrollo de los personajes sitúan al cómic en una elevada cota de eficacia. Una miscelánea de almas reales y ficticias se mueve por la obra con una enorme direccionalidad y multidimensionalidad. De esta manera, aparecen personas reales con biografías apócrifas, individuos reales posicionados en su tiempo y situación histórica, y personajes ficticios originales o no que se pasean juntando sus vidas y pasiones a lo largo del relato. Las referencias a épocas concretas están marcadas con precisión, por lo que la utilización de la historia como disciplina académica decora e interacciona con la historia en el sentido de relato, dando un gran continente a una obra que avanza sola. Los guiños a situaciones históricas se suceden a lo largo de la narración, manifestándose con total evidencia en las magníficas secuencias que muestran a soldados que marchan al frente despidiéndose de sus novias o esposas, los garitos de copas y chicas fáciles repletos de oficiales de la USAF, las fábricas de armamento que emplean obreras *WOW,* ("women on war"), los campos de prisioneros en Tailandia, la explosión de la bomba atómica en Hiroshima, o la descripción rigurosa de un ambiente de posguerra, constituyen entre otras, las acertadas remembranzas históricas que despliega el primer arco argumental. La captación perfecta del sentido de la Guerra Fría, la captura del avión invisible "Blackbird", el rodaje de un film de Howard Hughes, los espías, el FBI y la descripción de un local de baile para lesbianas, se hallan entre las incluidas en el segundo arco argumental. El tercero, todavía incompleto, traza las relaciones del clan Sinatra con la mafia, los casinos de Las Vegas y los comienzos de la mítica *Playboy* de Hugh Hefner.

Toda la obra gira en torno a la presunta biografía de la modelo Bettie Page, personaje real, y su alter ego, Dottie Partington. La primera trilogía, situada en la guerra y en la subsiguiente posguerra, sitúa a una jovencísima e ingenua Dottie, (acomodadora de un cine) en un vórtice pasional, al hacerla objeto del deseo más o menos morboso de tres hombres. Por un lado su novio Joe, combatiente en el Pacífico, y obsesionado por el personaje de papel Poison Ivy, con los rasgos y el tatuaje de su novia Dottie. Por otro lado, sufre la tórrida pasión del dibujante creador de Poison Ivy, Milton (Milton Caniff) más interesado en la posesión sexual de Dottie, que en cualquier otro fetichismo más o menos elaborado. Un tercer y enfermizo enamorado surge en la figura del obsesivo Earl, oficial de aviación y piloto de un bombardero, "Virgin Dottie", llamado así por llevar la efigie o *Pin-Up* de nuestra protagonista. Earl terminará de volverse loco, cuando su avión sea derribado, y toda su tripulación muerta. Reaparecerá, ya desmovilizado, como un asesino en serie, que va acabando con todas las chicas que junto con Dottie trabajaron en el "Yo-Yo Club", y que posaron como *Pin-Ups* para Milton, con el objeto de decorar los fuselajes de sus bombarderos.

Pero el mayor acierto narrativo del primer arco argumental estriba en la inclusión a modo de inserto de la *strip Poison Ivy*. El dibujante Milton, con la ayuda de sus contactos en el Pentágono, (genial creación del coronel Engrautel de propaganda) crea la figura de una especie de novia sexy de los soldados, llamada Poison Ivy, que refleja el deseo inherente de los combatientes de dejar la guerra, volver al hogar y practicar sexo en su propio país, y además sirve de ayuda para mantener la moral alta. Yann y Berthet rinden un irónico y desmitificador homenaje a una de las figuras máximas del cómic de todos los tiempos, Milton Caniff, creador, de entre otras grandes series, de la strip *Miss Lace* (originalmente *Male Call*), obra que se comenta más adelante. Las tiras se entienden en la obra como un objeto físico, retratado en todo su detallismo, razón por la cual se pueden leer y apreciar su forma, en lo relativo a textos, dibujos, entramados y firma. Además de ser un objeto físico, es también una parte de la historia, que se desarrolla en paralelo con el argumento principal, enmarcando la aparición de algún rostro histórico como el del emperador de Japón Hiro Hito, y dando pábulo a la obsesión de Joe por *Poison Ivy*. Esta obsesión también la comparte Talulah, esposa de Milton (evocador y mitómano nombre de la actriz Talulah Bankhead, estrella del escenario, cuyo gran momento cinematográfico se corresponde con el film *Náufragos* de 1943, obra de Alfred Hitchcock). Esta primera serie de tres álbumes se completa con los atinadísimos cameos de personajes reales, que ponen sus palmitos para redondear la perfección de la obra. John F. Kennedy, Joseph McArthur, Irving Klaw, y Weegee enmarcan la obra en unas coordenadas espacio temporales que navegan entre lo ficticio y lo real. También se comentarán estas apariciones en párrafos posteriores.

La segunda trilogía está ambientada en un caso real de la guerra fría, entre los años 1960 y 1962. Han pasado entre 18 y 20 desde que comenzó la primera serie. Dottie aparece más madura y a la vez mucho menos ingenua. Los acontecimientos acaecidos son fácilmente resumidos en destellantes y secos diálogos que trascurren ya avanzado el argumento. El relato principal, versa sobre la captura de un avión espía estadounidense en el espacio aéreo de la URSS. Un U-2 de nombre *Blackbird*, pilotado por el piloto Gary Powers, personaje real, casado en la ficción con una bellísima Dottie. La trama se va completando con el

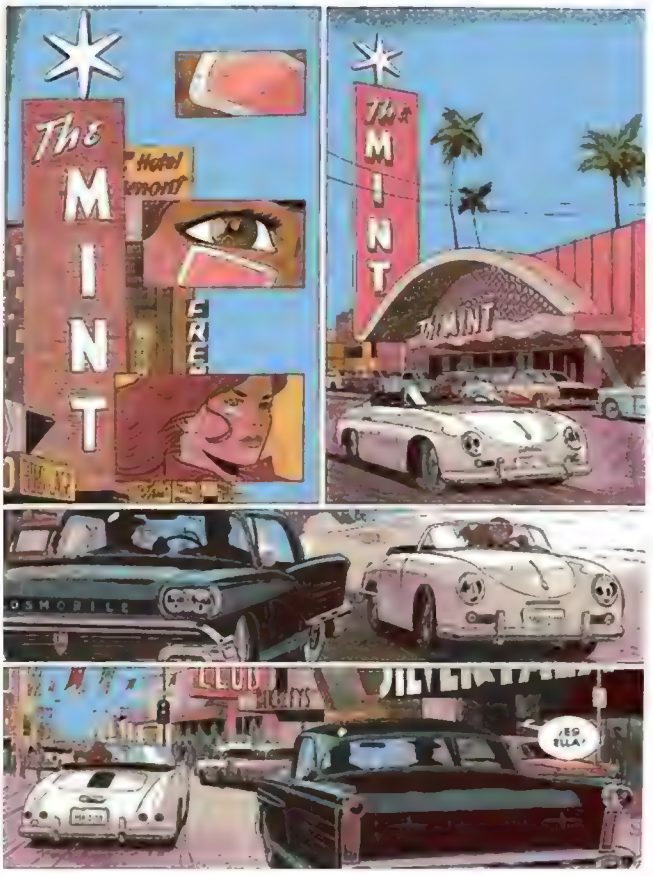
desmantelamiento de una célula de espionaje soviética en territorio yanqui, para finalizar con un canje de espías. Por un lado Gary Powers y por el otro el también real coronel Rudolph Abel. La segunda línea argumental, que confluirá finalmente con la primera historia, vuelve a ser un alarde de originalidad por lo que tiene de desmitificador. Está salpicada de abundantes complicidades con los lectores. Yann y Berthet nos relatan la obsesión morbosa que Poison Ivy despierta en el excéntrico magnate Howard Hughes, conocido como El Fantasma. Posiblemente los autores quieran presentarnos esta obsesión como un homenaje de sus amores fetichistas con la actriz Jane Russell, espectacular y *macromamaria* morena, objeto de deseo de buena parte de la población masculina de mediados del pasado siglo. El Fantasma quiere volver a dirigir cine, por lo que necesita a Dottie Powers para que protagonice el papel principal de su cinta, Poison Ivy (claro homenaje referido al film *The Outlaw* de 1943, empezado por el maestro Howard Hawks y terminado, y así consta en los créditos, por Howard Hughes). Para presionar a Dottie le propone utilizar su gigantesca influencia en la liberación de su marido, acusado de espionaje por la URSS. El Fantasma, además de su película, quiere los favores sexuales de Dottie, que finalmente consistirán en una lluvia dorada. En esta serie reaparece Milton, así como su celosa esposa Talulah, y la hija de ambos, también llamada Dottie. La presencia de secundarios vuelve a ser insuperable: un esbirro de Hughes, Chouinard, fascinado por la strip Poison Ivy; una asesina negra y lesbiana llamada Gladis, que cierra pistas en la célula de espionaje soviética liquidando (saludando) a los enlaces al envenenarlos con gas cianuro emitido por un falso paquete de Marlboro. Una oficial del KGB, tan bella como maquinadora, y un delator que termina de ligar la trama de espías con la protagonizada por la de Howard Hughes.

La ambientación de las escenas está tan conseguida como en el primer arco argumental en lo referido a bases americanas ultrasecretas, calles de Moscú, ejecución de delatores en ceremonias (casi ritos) oficiadas por el KGB, cárceles soviéticas y el rodaje de un film. Los personajes históricos vuelven a estar invitados, aparecen

Gary Powers, Kennedy, Eisenhower y Nixon, una estatua de Trotsky[1] y la inquietante figura de Lee Harvey Oswald, que responde al nombre de Likhoi, trascripción fonética cirílica de sus iniciales latinas. Probablemente el mejor de todos los cameos, sea la presencia del actor Robert Mitchum con su eterna cara de ulceroso gástrico, partenaire de Dottie en el film de Hughes, en el que interpreta al capitán de marines Lovehate (guiño al lector sobre el mejor film de "Mitch", *La noche del cazador*, de 1955, dirigida por Charles Laughton, en el que el actor da vida a un predicador psicópata y asesino de viudas que lleva tatuadas en las falanges de los dedos las palabras "LOVE" y "HATE", amor y odio).

Los autores se apoyan en avances mediáticos para la narración. Así por ejemplo, se muestra la caja catódica que da noticias del juicio de Powers, y en ella aparecen retratados personajes reales como Nixon, Eisenhower, Kennedy y algunos sucesos históricos. Sustituye al informativo cinematográfico del primer arco argumental. Otro soporte fabulosamente aprovechado es la pantalla de cine, en donde se proyecta la película de Poison Ivy basada en los cómics de Milton, que lógicamente a él no le gusta. La presencia del cómic *Steve Canyon*, obra de Milton (Caniff), aporta al conjunto otro distanciamiento desmitificador al plantear las historias de la *strip* los mismos hechos que la trama de los espías, incluido el canje. En un homenaje tan socarrón como canalla, la tan aludida relación de Milton Caniff con el Pentágono vuelve a aparecer en esta segunda serie, tan divertida, desmitificadora y culta como la primera, pese a haber perdido algo del factor sorpresa que emanaba la anterior trilogía.

Finalmente, el tercer arco argumental, con dos entregas publicadas (en España, la primera) vuelve a deleitarnos con más de lo mismo. Las Vegas y el casino "Flamingo", el Porsche 356A Speedster (el mismo con el que se mató James Dean) Frank Sinatra, Sammy Davis Jr. Hugh Hefner y las *playmates*, decoran con sus apariciones la siempre original historia que proponen sus autores. Esta es un puro guiño. Heffner, editor de *Playboy*, quiere comprar un casino en Las Vegas que sea atendido por "conejitas", algo que lógicamente se opone la Mafia. El segundo gran guiño lo supone el encuentro y conocimiento de Dottie con el editor de *Playboy* en la época en que trascurre la acción del relato (finales de los cincuenta o principios de los sesenta).



La época en que se ambienta este tercer arco argumental, todavía no aparece clara, apuntándose varias pistas. La primera es la aparición de Sinatra y su pandilla de amigos (Sammy Davis Jr. Peter Lawford, Angie Dickinson y Dean Martin) en Las Vegas en los años sesenta. Entre 1960 y 1963, el clan rodó cuatro películas. La segunda pista propone al lector un total ejercicio de fisonomía. Dottie reconoce en una *playmate* morena, la chica *Playboy* de julio del año anterior. Las modelos morenas del mes de julio de aquella época fueron: Jean Janni de 1957, con lo que la acción de la serie trascurriría en 1958, Teddi Smith de 1960, con lo que la acción trascurriría en 1961 –del todo imposible por ser ese el *tempus* de la segunda serie–, o Carrie Enright de 1963, sucediendo los hechos del relato en 1964. Pudiera ser que en un guiño retorcido Dottie se refiriese a la mismísima Bettie Page, chica *Playboy* en enero y junio de 1955. Falta mucha obra por salir al mercado, por lo que estas afirmaciones no van más allá de la mera especulación. Los autores, tanto en ésta como en las anteriores trilogías obvian citarnos el año de los acontecimientos narrados, quedando esta circunscripción temporal en manos de los lectores.

Concluimos tras esta exposición en calificar la obra como excepcional. Si posteriormente le añadimos la manipulación (manejo, más bien) de la historia y la exhibición cultural exhibida, alcanza sin dificultad el calificativo de obra maestra. Apreciémoslo con algo más de detalle y perspectiva en un segundo nivel de lectura.

1 En el sitio web de *Pin Up* se dice que la estatua es de Stalin. La coqueta perilla que luce la figura lo aproxima en parecido más a Trotsky.

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para Tebeosfera, 030716] [*Tebeosfera* no está necesariamente de acuerdo con las opiniones y los juicios de quienes participan en esta sección]

ISSN: 1579-2811

PIN-UP

***Pin-Up* [libros 1 a 6]**

Comentario por Eduardo Martínez-Pinna

[Cubiertas de la edición original de *Pin-Up* (libros 1, 2, 3, 4, 5, y 8) de Dargaud. Haga clic sobre cada una de ellas para verlas ampliadas. © 1994-2003 **Berthet / Topaze**]

Segundo nivel de lectura

Este segundo nivel es resultante de la complicidad que los autores buscan en un determinado sector de sus lectores. Algo así como una implicación interactiva que obligue a mantener la concentración mientras dure la lectura y que induzca a indagar en la búsqueda de cameos, homenajes y guiños en otras fuentes bibliográficas y mediáticas. En definitiva, no deja de ser un divertido reto orientado a estrechar los lazos de comunicación que se tienden entre los autores y sus lectores. En aras de aspirar a una claridad en la exposición de los homenajes estos se pueden dividir a groso modo en referencias a personajes reales, ubicados o no en su posicionamiento y realidad histórica, filmes, cómics y determinados objetos de culto.

En relación a los personajes reales, los autores muestran los siguientes evidentes reclamos:

1.- Bettie Page / Dottie Partington. Representa el concepto y la abstracción de las *Pin-Up* (en inglés colgar con alfileres, y además, modelo de calendario), una de las figuras de la cartelería y la ilustración que han generado mayor seguimiento en el siglo XX. La imagen de la chica morena, con la misma melena, encantadora sonrisa y precioso cuerpo está presente en multitud de libros, páginas web y mercadotecnia asociada. Su imagen real viene unida principalmente a dos fotógrafos: Irving Klaw [es quien aparece en la imagen de la izquierda con ella], autor de fotografías de *sparking* (palmetazos en las nalgas), *bondage* (ataduras) y *cat fighting* (lucha de gatitos / conejitos) y en general poses de *domination soft*. Estas fotografías llenaban multitud de revistas, muy ingenuas para una óptica actual pero de contenido exclusivo dirigido a los adultos. La fotógrafo Bunny Yeager, por el contrario, retrata a Bettie completamente desnuda, en fotos de mayor estilo o si se quiere artísticas, tanto en estudios como en parajes naturales. Una de sus fotos ocupa el puesto de *playmate*, en 1955, en la revista *Playboy.*

La imagen de Bettie en pintura va asociada a muchos autores, destacando Jim Silke de estilo hipernaturalista de aerógrafo, y el genial historietista Dave Stevens, autor de un gran homenaje a Miss Page en el cómic *Rocketeer*. De este mismo cómic, los estudios Disney realizaron un film homónimo que a mediados de la década de los noventa fue proyectado en la mansión de Hugh Hefner, editor de *Playboy*, en Chicago, y que unió por primera vez a Bettie con Hefner, a una edad que sobrepasaba ya la madurez en ambos. Bettie también tuvo una línea de comic books picantes que alguien debería editar en España.

En el cómic *Pin-Up* los autores se aprovechan de una biografía apócrifa de Bettie al hacerla modelo de Milton para la tira diaria *Poison Ivy* y ser el objeto de un fetichismo enfermizo del excéntrico Howard Hughes. Casi siempre aparece con un vestido escotado, tipo "palabra de honor". El mismo que lucía Rita Hayworth en el film *Gilda* (1947) de Charles Vidor, concretamente cuando canta la canción totémica "Put the blame on mame" despojándose de su guante izquierdo en una metáfora del desnudo integral. El homenaje de la última página de la tercera entrega gira en torno a este concepto.

2.- Milton Caniff / Milton. Uno de los grandes autores de cómics de todos los tiempos. Muerto en 1988, dejó como herencia artística las series de prensa *Terry y los piratas, Male Call* y *Steve Canyon.* La obra *Male call* (aquí *Miss Lace*) surgió primeramente como un *spin off* de Terry, en la que la encantadora y ligera de cascos Burma asume el protagonismo (p. 13 de la primera entrega). Tras las protestas del sindicato propietario de Terry por la inclusión no autorizada de uno de sus personajes, Caniff se vio obligado a sustituirla por una morena en traje de noche llamada Miss Lace. La obra tenía un formato de *weekly strip* y se distribuía exclusivamente para revistas y boletines militares. La pirueta argumental de Yann y Berthet consiste en que la modelo de Miss Lace (Poison Ivy) tenga el rostro y el cuerpo de Bettie Page. La primera aparición del cómic *Poison Ivy* se da en la p. 34 del primer álbum.

Tras la cancelación de Miss Lace, a poco de acabar la gran guerra, Caniff creó otro personaje del que era totalmente propietario, Steve Canyon. Sus primeros 10 o 12 años constituyen uno de los ejemplos más claros de obra maestra en cómic, caracterizada por la fuerza del relato, su plástica impresionista y sus magníficos claroscuros. A finales de la década de los cincuenta, el espíritu cosmopolita e intelectual de Caniff cedió ante un nacionalismo patrio de claro talante reaccionario. Ello motivó que la crítica europea le cavase una tumba y le señalase la lápida del fascista. Aún así, es una de las grandes figuras del cómic mundial. Es precisamente su talante reaccionario y nacionalista lo que Yann y Berthet ironizan y desmitifican, basándose en las excelentes relaciones que lo unían al Pentágono. Los cómics de *Steve Canyon* tienen sus apariciones más llamativas en las p. 16 y 23 del cuarto álbum, y en la p. 26 del quinto. La primera aparición de Milton es en la p. 22 de la primera entrega.

3.- John Fitzgerald Kennedy. Presidente demócrata católico irlandés asesinado en Dallas en 1963, de biografía sobradamente conocida. En la II Guerra Mundial era un oficial de la marina, que aparece en nuestra historia en la p. 29 de la primera entrega. El novio de Dottie, Joe, le salva la vida al llevarle a una zona franca. En la p. 25 de la sexta entrega se le ve haciendo propaganda electoral, y en la p.38 es ya presidente.

4.- Irving Klaw. Fotógrafo de temática erótica y uno de los principales difusores de la imagen de Bettie Page en revistas de tipo *domination.* Aparece constantemente en la tercera entrega de *Pin-Up* llevando un considerable peso de la narración. Su primera aparición es en la p. 2 de la segunda entrega.

5.- Joseph MacArthur. Generalísimo del Cuerpo de Ejército desplegado en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. Querido y respetado por sus soldados y buena parte de la oficialidad, se replegó en Filipinas ante la superioridad nipona tras pronunciar la frase «Volveré». Fue el vencedor de la guerra en el frente oriental. Hombre de acción y resolutivo, retiró la aureola de divinidad del emperador Hiro Hito y propuso juicio y condenas por crímenes de guerra contra buena parte del ejército japonés. Resurgió de sus cenizas durante la guerra de Corea, proponiendo arrojar algunos kilotones atómicos sobre el norte del país. Afortunadamente, no le hicieron caso, y acabó quemándose políticamente. Aparece con sus gafas oscuras y su pipa en la p. 29 de la segunda entrega, visitando un poblado hospital de campaña.

6.- Hiro Hito. Emperador de Japón desde 1926. En 1945, y a instancias de MacArthur, dejó de ser una divinidad para convertirse en un gobernante constitucional. Bajo su persona, Japón pasó de ser un imperio absoluto y teocrático, para convertirse en un país democrático de los más desarrollados del mundo. Era un gran entomólogo. Aparece retratado en la *strip Poison Ivy* en la p. 6 de la tercera entrega.

7.- Weegee (Usher H. Feeling). Fotógrafo sensacionalista y amarillento que actualmente se podría acercar a la definición de *paparazzi*. Colocaba sus fotos en *Herald Tribune, Washington Post, Daily News* y *The Sun*, y era un consumado especialista en retratar sucesos morbosos tales como incendios, asesinatos, detenciones, levantamientos de cadáveres y redadas. Bajo su objetivo desfiló todo tipo de seres noctívagos, como borrachos, travestís, putas, gente de tugurios y algunos famosos en situaciones incómodas. En 1992 el realizador Howard Franklyn realizó un film de ambiente "noir" sobre esa etapa de su vida llamado *El ojo público*, interpretado por un fabuloso Joe Pesci (es de visión absolutamente imprescindible). Aparece en la tercera entrega, como parte fundamental del relato, compartiendo una viñeta con Irving Klaw, en un claro y apócrifo homenaje en que los autores unen a dos tipos de fotógrafos opuestos: el cazador de instantáneas y el hombre de estudio. Su primera aparición es en la p. 19 del tercer álbum.

8.- Trotsky (Lev Davidovich Bronsten). Revolucionario ruso, ideólogo, fundador del Ejército Rojo y colaborador de Vladimir Ilich Ulianov (Lenin). Fue depurado por Stalin en 1929 y asesinado en Méjico en 1940 por el anarquista español Ramón Mercader, para lo cual hundió un "piolet" en su cabeza. Su imagen aparece como una estatua en la p. 10 de la cuarta entrega.

9.- Gary Powers. Piloto espía del avión U-2 Blackbird capturado en la URSS en 1960. Juzgado por espionaje, no llegó a cumplir condena pues las autoridades estadounidenses le canjearon por el espía Rudolph Abel. Esposo de Dottie en el cómic, la primera aparición del soviético es en la p. 22 de la quinta entrega.

10.- Lee Harvey Oswald. Ex marine espía y acusado del magnicidio de JFK en Dallas. Toda su biografía es una contradicción, pues sus momentos más ilustrativos están distribuidos en las miles de páginas que forman el sumario JFK. Fue asesinado tras su detención, dos días después del asesinato, el 24 de noviembre de 1963, por Jack Ruby, propietario de varios locales de "striptease". Su primera aparición es en la p. 15 de la quinta entrega, como espía informante del KGB. Volvió a EE UU, atravesando la frontera sin problemas.

11.- Otros presidentes yanquis. Dwight D. Eisenhower, presidente de EE UU de 1953 a 1960, aparece en la p. 15 del cuarto álbum. Richard Nixon, elegido durante el mandato 1969-72 y reelegido posteriormente hasta su dimisión, en 1974, aparece en la p. 12 del sexto álbum. Estas apariciones se dan en la televisión.

12.- Howard Hughes. Industrial yanqui tan obsesivo como misterioso, mujeriego fetichista y alarmantemente hipocondríaco de complicadísima biografía y amante de muchas mujeres de enorme belleza. En el cómic *Pin-Up* se hace referencia a sus amoríos y al film que realizó con la voluptuosa Jane Russell, a la que dirigió para su mayor gloria en *The Outlaw* en 1943. Yann y Berthet le homenajean en el encaprichamiento por Poison Ivy, a la que propone recibir sus atenciones sexuales y la realización de un film a cambio de la liberación de su marido Gary Powers. Todo el espíritu y la leyenda misteriosa de Mr. Hughes es captado de manera brillante en el cómic en su segundo arco argumental, llenando con su presencia buena parte de su trama. Su primera aparición es en la p. 14 de la cuarta entrega.

13.- Robert Mitchum. Uno de los grandes actores del cine estadounidense de todos los tiempos. En su prolífica filmografía figuran muchos de los grandes directores de la Edad Dorada. El homenaje se refiere a la película que le dirigió el también actor Charles Laughton, *La noche del cazador*. Su primera aparición es en el álbum quinto, en la p. 13.

14.- Clark Gable. Sin aparición física. Se hace una referencia a su muerte en 1960 a la edad de 59 años, antes del estreno de su última película, *Vidas rebeldes* (1961), de John Houston.

15.- Frank Sinatra. Otro de los grandes mitos mediáticos de los EE UU, en su doble faceta de actor y cantante (La Voz). Es poseedor de una azarosa y apasionante biografía, con fuertes conexiones con la Mafia y relacionado con fascinantes y bellas mujeres. Aparece en las primeras páginas de la séptima entrega, en Las Vegas, concretamente en el casino *Flamingo*, en compañía del también actor y comediante Sammy Davis Jr., que formaba parte del famoso clan Sinatra junto a los actores Peter Lawford, Dean Martin y la actriz Angie Dickinson. También estaban estrechamente relacionados con el clan Kennedy, en una amistad orientada a las grandes juergas y al sexo.

16.- Hugh Hefner. Editor de la mítica *Playboy* y dueño de una mansión de los placeres ubicada en Chicago, famosa por sus *pyjamas parties*, claro eufemismo de formidables orgías. Siempre estuvo en el punto de mira de las organizaciones feministas. Entre las *playmates* más famosa de *Playboy,* figuran Marilyn Monroe y por supuesto Bettie Page. Su presencia llevará buena parte del peso del relato en el tercer arco argumental de la serie.

17.- Bugsy. Iluminado gángster que concibió y creó la ciudad de Las Vegas, en pleno centro del desierto de Nevada, EE UU. Fue violentamente asesinado, consecuencia lógica de su vida al límite. Aparece en una fotografía en la p. 11 del séptimo álbum. Sobre su vida y obra, el interesante director Barry Levinson realizó una película en 1991 protagonizada por Warren Beatty y Annette Benning.

Entre los homenajes implícitos y explícitos a las películas de la época, figuran aparte de las muchas ya mencionadas, la lista que a continuación se expone:

1.- *El puente sobre el río Kwai* (1957). De David Lean. Es una clara referencia implícita, figurando su homenaje de manera clara en las pp. 9 y 20 a 23 del segundo álbum en lo relativo a la ambientación de un campo de prisioneros en Tailandia y en la posterior fuga de Joe.

2.- *Los mejores años de nuestra vida* (1946). De William Wyler. Precioso melodramático y sociológico film, documentado en plena posguerra. En él se narra la difícil reincorporación a la vida civil de los combatientes del frente, con sus grandes heridas físicas y psíquicas. Retrato ambicioso y personal de perfiles humanos. Su referencia en el cómic se hace en la p. 10 del tercer álbum, en el que se aprecia el cansino y a veces hipócrita esfuerzo de las oficinas de empleo en reubicar laboralmente a los ex combatientes. Este film tiene un directo homenajeado en Steve Canyon, en las fechas de 20 al 22 de abril de 1949. Como el caso anterior, es de visión imprescindible.

3.- *Gilda* (1947), de Charles Vidor. Significó el salto a la fama y a la categoría de mito erótico de su protagonista Rita Hayworth. Ha sido ampliamente comentado en párrafos anteriores. Los autores muestran varias de sus filminas en la casa de Howard Hughes, en la cuarta entrega (p. 13), y donde se ve a la actriz tocando la guitarra y cantando la canción emblemática de la cinta (p. 41)

Películas como *Lo que el viento se llevó, Sólo los ángeles tienen alas y Desde Rusia con amor*, figuran como referentes decorativos, sin peso en la trama.

Otro de los aspectos mediáticos en los que la obra hace referencia son los cómics de la época en que se ambienta la acción narrada. Entre los homenajes más directos, aparte de los ya citados de Milton Caniff, tenemos los siguientes:

1.- *Dick Tracy.* Cómic policiaco de líneas conservadoras, excepcionalmente violento y caracterizado por los terribles finales de los gángsteres. Abarca desde 4-X-1931 hasta 25-XII-1977. Yann y Berthet le rinden homenaje en la figura de un duro inspector de policía que investiga los asesinatos de chicas de alterne del club Yo-Yo. Su primera aparición es en la p. 13 del tercer volumen.

2.- *Mickey Mouse*. *Cartoon* creado por Walt Disney en 1929. Su ingreso en el formato *daily strip* es de 1930, y su época gloriosa en esta concepción se debe a la figura de Floyd Gottfredson en la década de los años treinta. El ratoncito entró activamente en la guerra en misiones de propaganda, previniendo a la población de la labor soterrada y saboteadora de los espías. Es con esta actitud con la que aparece en la p. 22 de la tercera entrega, en el despacho del coronel Engrauttel.

3.- *Félix el Gato*. *Strip* de enorme permanencia en los rotativos estadounidenses y conquistador de otros medios, desde comic books a películas de dibujos animados. Su autor más característico fue Pat Sullivan, apareciendo en nuestro cómic en un homenaje de la p. 30 del tercer álbum.

4.- *Peanuts*. Uno de los fenómenos mediáticos de EE UU. Su origen emana de los rotativos, empezando con sus tiras el 2-X-1950, y con las páginas dominicales el 16-I-1952. Charlie Brown y Snoopy han conquistado todos los soportes creativos, originado gigantescos beneficios. Su autor fue Charles Schulz. El perro Snoopy aparece decorando el timón del U-2 "Blackbird" en la p. 1 de la cuarta entrega.

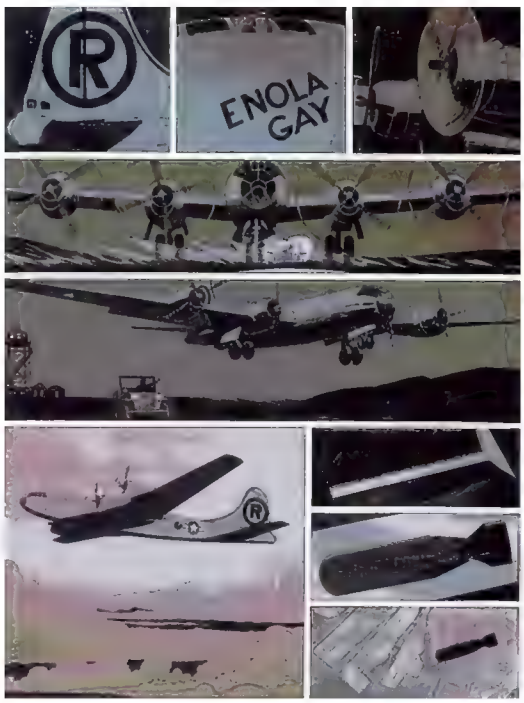
5.- *Batman.* Uno de los iconos de *DC Comics*. Hay tanto por decir que lo mejor es tan solo citarlo. Una portada del comic book Batman aparece en la p. 16 del cuarto álbum. Se corresponde con un dibujo de El Joker, y Berthet emula el estilo del dibujante Dick Sprang, uno de los más prolíficos que ha tenido Batman.

6.- *Johnny Hazzard.* Es la obra cumbre de Frank Robbins, condiscípulo y amigo de Milton Caniff. El cómic arranco el 5-VI-1944 en el formato de tira diaria, y el 2-VII-1944 en página dominical, manteniéndose hasta mediados de agosto de 1977. Evolucionó desde un cómic de guerra en el frente oriental hasta aventuras aeronáuticas, para acabar como una trama de espías donde el protagonista era una especie de agente secreto al servicio de una fundación. El homenaje a su autor Frank Robbins es tan sutil como elegante y poético. En la p. 15 del tercer álbum, en un atestado estudio de Milton, hay pegado en la pared un dibujo original de la baronesa Flame dedicado a Milton y firmado por su propio autor. Un detalle encantador.

7.- Página de cómics de un suplemento dominical. Otro sutil y elegante homenaje, aparecido en la p. 19 de la quinta entrega, viéndose a la perfección el contenido de la página. En ella aparecen tiras de *Steve Canyon*, *Li´l Abner* (de Al Capp, uno de los grandes cómics satíricos de todos los tiempos), y *Bringing up father* (de George McManus, cómic primario y de los más veteranos de la prensa estadounidense). Constituye un homenaje sincero a los grandes clásicos americanos de la prensa diaria.

Para finalizar este recorrido por los aspectos más llamativos de la cultura y la historia reciente de EE UU, prestemos atención a algunos objetos de culto muy identificados y asociados al modo de vida descrito en *Pin-Up*:

1.- Aviones. Son elementos iconográficos brillantemente descritos en los dos primeros arcos argumentales. Aparte de cazas y aeronaves de pasaje, y los bombarderos como el *Virgin Dottie*, también se le presta atención al B-29 *Enola Gay*, que el 6-VIII-1945 arrojó una bomba atómica sobre Hiroshima. Estaba pilotado por el coronel Paul Tibbets y copilotado por el capitán Robert Lewis (que en la vida civil era pastelero). La bomba atómica tenía una carga de uranio de 20 kilotones y le pusieron el nombre de *Little Boy* (*Fatman* fue arrojada pocos días después en Nagasaki). El último avión clave en nuestra historia no es otro que el U-2 *Blackbird* pilotado por Gary Powers y sobre el que se sujeta arco argumental de la obra.



2.- Automóviles. Frente a las grandes berlinas, Dodge, Cadillac, Oldsmobile, hay un deportivo especialmente de culto. Se trata de un *Porsche 356A Speedster*, fabricado entre 1951 y 1956, que conduce Dottie en la página 9 del tercer álbum. Es un cabrio biplaza de tan sólo 60 caballos y poco peso, que sirvió como primera mortaja para la estrella James Dean, en 1956. Todo un fetiche.

3.- Otros productos. Cigarrillos rubios americanos, Camel y Marlboro, en el que la asesina Gladis aloja un spray de efectos letales. Una marca de cigarrillos rusos lleva la efigie de la perrita Leica / Laika, tripulante del *Sputnik* y primer astronauta lanzado al espacio. Hay también una continua figuración del bourbon (güisqui de centeno) de la marca *Four Roses*, el favorito de la protagonista. En una cruel y naturalista escena en la página 35 de la tercera entrega, un desagradable hombre obeso lo compara con un ramo de rosas, haciendo de él un objeto o mercancía a cambiar por los favores sexuales de una Dottie destruida y amargada. Howard Hughes consume obsesivamente sopas de tomate *Campbell,* producto enlatado típicamente estadounidense y objeto de culto para el artista pop Andy Warhol (p. 41 del cuarto álbum).

Conclusiones

El álbum europeo es uno de los soportes narrativos de historietas de mayor difusión y caracterización, donde sólo es franco belga la edición. Los autores presentan un dilatado número de nacionalidades, incluida la estadounidense (caso de Kelly Green). En líneas generales goza de un extraordinario prestigio y comercialidad, y nos ha dado importantes obras que abarcan variados géneros, siendo el histórico uno de los más tipificados. Como medio que goza de la suficiente antigüedad, presenta un abultado archivo de clásicos, entendiendo por ello no sólo a obras editadas en un pasado más o menos lejano, sino aquellas que además presentan un nivel de calidad que las hace merecedoras de producir influencias presentes y por supuesto futuras.

Los límites de la tolerancia argumental y expresiva, sustentadas en el desprecio a la censura que exhibe el viejo continente, aportan un sustrato de libertad que los autores que trabajan en este medio, apuran hasta sus últimas consecuencias. Si a esto se le une un ritmo de producción con poca presión editorial en lo relativo a plazos de entrega e interferencias, los resultados estéticos experimentan mejoría, no dándose, o al menos limitándose, precipitaciones e improvisación, por lo que el resultado final no merma, y la obra resulta de una envidiable compacidad estética.

Pin-Up se adscribe a este soporte editorial que bebe de las influencias gráficas más clásicas. Su estructura narrativa amplía el espectro de lectores a todos los públicos, no sólo al juvenil, al sujetar sobre la misma un complicado entramado de complicidades con espíritus cultos. Aspecto que no resulta original, pues referentes anteriores, como *Tintin* o *Asterix*, ya lo habían ensayado con notoria eficacia.

Yann y Berthet aprovechan los excelentes márgenes de tolerancia y criterio editorial que homogenizan estas publicaciones, por lo que su obra se constituye como uno de los ejemplos más vivificantes de esta forma de narrativa, en donde brilla la genialidad de sus autores.

Bibliografía

Libros:

SILKE, Jim (1995): Bettie Page Queen of Hearts. Dark Horse Books.
EDGREEN, Gretchen (1996): El Libro de las Playmates. Introducción de Hugh M. Heffner. Playboy.
JOHNSON, Paul (1983): Tiempos Modernos. (A History of the Modern World). Javier Vergara Editor.
TORRES, Augusto M (1996): Diccionario de Cine. Prólogo de Guillermo Cabrera Infante. Espasa Calpe.
TAVERNIER, Bertrand. COURSODON, Jean Pierre (1995): 50 Años de Cine Norteamericano. Akal.
BLACK, Gregory D (1998): La Cruzada contra el Cine. (The Catholic Crusade against the Movies). Edición española a cargo de Luis Elbert. Cambridge University Press.
COMA, Javier (1998): Aquella Guerra desde aquel Hollywood. Alianza Editorial
MOSCARDÓ Guillén, José. (1997). El Cine de Animación en más de Cien Largometrajes. Alianza Editorial.
COMA, Javier (1991): Diccionario de los Cómics. La Edad de Oro. Plaza y Janés

Artículos:

CASAS, Quim (1993): "Weegee. La estética de la inmediatez" en *Revista Co & Co*. Grupo Zeta

Sitios web:

www.pin-up.ws Página de Dargaud

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para Tebeosfera, 030716] [*Tebeosfera* no está necesariamente de acuerdo con las opiniones y los juicios de quienes participan en esta sección]

▲

ISSN: 1579-2811

LAS FALANGES DEL ORDEN NEGRO

Las falanges del Orden Negro

Guión : Pierre Christin
Dibujos: Enki Bilal
Editor: Norma Editorial: Col. Enki Bilal, #10, X-2004

Libro en cartoné | 80 Págs. | color
ISBN: 84-96415-15-5

Edición original: *Les phalanges de l'Ordre Noir*, Dargaud / Humanoïdes Associés. Primeramente editada en formato libro por Dargaud, en 1979, la obra fue reeditada luego por Humanoïdes cuatro veces más, la última en 2003. En España fue ofrecida por entregas en *Vértico,* núms. 1 al 4 bajo el título "Los comandos del Orden Negro", y fue publicado a modo de libro por Norma previamente en su colección Cimoc Extra Color, núm. 37

Cubierta de la más reciente edición de *Las falanges del Orden Negro*. © 2005 **E. Bilal**

ÉPICA DE LA FICCIÓN, comentario por Javier Mora Bordel

Frente a otros conceptos de lo épico desarrollados en la historieta de índole más fantástica, esta obra redonda y cerrada se inserta dentro de las inquietudes políticas y sociales del panorama europeo de finales de los setenta en el que si las ideologías no caen, están a punto de hacerlo o al menos de entrar en crisis, con la subsiguiente pérdida de fe absoluta en sus valores.

A Cloé, por el regalo.

«Desgraciado el país necesitado de héroes» **Bertolt Brecht**.

En líneas generales podemos convenir que la historieta, debido a su formato popular, ha sido desde sus más tempranos orígenes un refugio calmo para los tópicos de la épica tradicional. Desterrada paulatinamente de la literatura la figura del héroe indómito (un largo proceso iniciado ya en el siglo XIX a través de movimientos como el Realismo o el Naturalismo y que tendrá su culminación con el nacimiento del antihéroe, ese personaje plenamente humanizado y desbordado por los acontecimientos), en la mayoría de los tebeos, aún hoy en día, no es extraño encontrar arquetipos de seres valerosos y adalides ante las desgracias ajenas. Desde los primigenios tipos (el Príncipe Valiente o nuestro Capitán Trueno, podrían servirnos para el caso), hasta la concepción actual (cualquier superventas de DC o de Marvel, o los ejemplos de auto superación personal que nos llegan del Japón), el héroe presente en estas obras dispares (tanto en concepción como planteamiento), se erige como el modelo a seguir e imitar por el colectivo anónimo.

La razón es obvia. La historieta, en cuanto vocación estética, siempre se ha mantenido (en la medida de lo posible) alejada de la realidad circundante, estableciendo, por norma, a la fantasía como el eje fijo sobre el que oscilaran sus elementos compositivos. Lo real, de incluirse, no deja de mostrarse como un mera imagen onírica destinada únicamente a favorecer la familiarización del lector con el lugar o tiempo en el que trascurren las aventuras de sus personajes favoritos; y nunca como un reflejo vivo que busque la identificación con el mismo. La actualidad se hace a un lado y se aleja conscientemente de un gran público (malacostumbrado) que no busca, en primera instancia, ver presente su devenir diario sino la válvula de escape que le permita por unos instantes alejarse de sus azarosas circunstancias.

Contraria a este planteamiento, *Las falanges del Orden Negro* de Enki Bilal y Pierre Christin, se enmarca dentro del escaso grupo de tebeos (como bien podrían ser *V de Vendetta*, *El Eternauta*, *Adolf* o *Kooalu el leproso*, entre otros) que, dentro de los márgenes ofrecidos por la industria, plantean la revisión profunda de esta concepción milenaria del mito, mediante la modernización de sus rasgos propios.

El héroe moderno.

¿Cuál es la esencia del héroe desde el punto de vista épico? Básicamente, y remarcando el hecho de que estamos hablando de trasuntos generales (que no generalizados), el héroe a lo largo de los tiempos ha presentado unos rasgos comunes a todo género y tratamiento dentro de la historieta mundial: un ser dominado por un fuerte ideal de valores personales, definidos a su vez como meta (para alcanzarlo tendrá que superar múltiples obstáculos en los que probar sus virtudes), y refugio (su fe ciega es lo que le ayudara a superar todos los obstáculos, incluso la incomprensión de sus semejantes; no nos debe extrañar que en la mayoría de las ocasiones estemos ante un proscrito de la sociedad) de su persona. El héroe, que tiene siempre en mente un lugar mejor al que conducir a sus compañeros o que jamás ceja en su empresa convencido de la justicia de sus actos, se mueve de este modo enteramente por impulsos. Y es esta sencillez de su carácter, también la causa de su perdición, de uno de sus principales defectos conceptuales, el maniqueísmo.

Para poder sustentar su existencia en torno a una doctrina el héroe no ha de tener dudas con respecto a los límites de su rol dentro del espacio social en el que se mueve: él, ha de ser el benefactor, la figura intachable; el otro, el adversario, por definición es el enemigo de todo lo humano, o al menos de aquella porción de humanidad a la que él abandera. Y es que en la cabeza del héroe no cabe otro camino; su sentido de la pureza (compuesta por diversos conceptos como la justicia, la libertad, la valentía, el coraje...) es el adecuado y no cabe otra alternativa, pues si así ocurriera, ¿acaso no perdería fuerza su propia convicción interior?

Conscientes de estas limitaciones, Bilal y Christin recurren también al maniqueísmo como planteamiento. Si bien aquí el concepto del héroe es sustituido por el de un, también típico, protagonista colectivo cuyos componentes se ven impulsados por la misma razón. El resultado es el mismo dada la cohesión ideológica de sus miembros y ya que no es posible extraer una figura integradora (podríamos pensar en el narrador de esta historia, Pritchard, pero éste no deja de ser un componente más del grupo, aún cuando en él recaiga el dudoso honor de dar cuenta de las desventuras de sus compañeros como uno de los supervivientes de este drama. Un tópico, el del escribano, que no anula otro, el del guerrero, sino que lo complementa).

A todos y cada uno de los personajes inmiscuidos en este drama les domina un espíritu de sacrificio que está por encima de todo. Su ideal consiste en entregarse a una causa en la cuál creen ciegamente ya sea el fascismo más recalcitrante o una indefinible ideología de izquierda, al ser tratada por los autores en toda su extensión interpretativa, y

cada uno de los distintos componentes asumirá su papel de mero medio ejecutor. No hablamos, por tanto, de seres individuales, sino individualizados. En ellos cobrará cuerpo y forma, la eterna lucha entre el bien y el mal, que a lo largo de los siglos ha nutrido y surtido la inventiva y las creencias de los hombres.

El camino a seguir.

Es en el trayecto interior, con la multitud de formas que ha sido presentado en la historieta, la vía de acceso a una personalidad que, manteniendo una base inamovible, se ajustara a una línea de crecimiento que encontrara al final del trayecto a un ser más sabio y conocedor de sus actos y de sus posibilidades. Una realización práctica de la que es desterrado, por razones evidentes, cualquier otro intento de especulación, más que sobre su persona (pues ha podido vivir equivocado hasta el momento cumbre donde todo cambia), sobre su personalidad.

En las *Falanges del Orden Negro*, el viaje también se constituye como el rasero de intensidad por el que se miden los protagonistas. Viaje físico a la vez que espiritual. No sólo recorremos media Europa desde un pequeño pueblo Aragonés (donde comienza este duelo fraticida en plena guerra civil española), pasando por Italia, Suiza, Holanda... hasta Francia, únicamente siguiendo la estela de sangre de los antagonistas a quienes deben enfrentarse; también, a lo largo de este recorrido, los personajes crecerán conforme a una obsesión común y explicita: acabar con el contrario, impedir que con sus actos acarree más desgracias a los inocentes, y dar por finalizada la historia.

Si bien en el punto de partida es donde se hace más evidente esta disponibilidad a la acción (ya que los personajes, salvo uno demasiado aburguesado, abandonan sus dispares ocupaciones sin pensárselo dos veces), no será, como en todo seguimiento épico, hasta el punto y final cuando consigan comprender (aún en la muerte) la cruda realidad a la que irremediablemente han dirigido sus pasos: saberse unos anacronismos, cuya lucha ya no tiene cabida ni sentido en la nueva Europa del eurocomunismo.

La verdad a voces.

Quizás la principal aportación de *Las falanges del Orden Negro* en el momento de su publicación, allá por 1979, fuera el verismo en el tratamiento y planteamiento de los puntos anteriormente analizados.

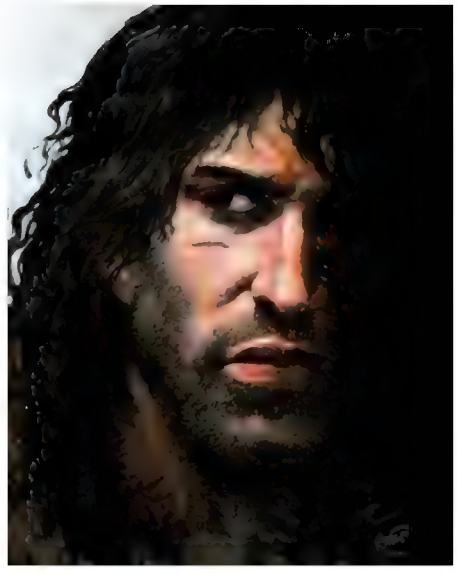
Frente a otros conceptos de lo épico desarrollados en la historieta de índole más fantástica (y tomados como tónica y pauta general), en esta obra redonda y cerrada los autores decidieron insertarla dentro de las inquietudes políticas y sociales del panorama europeo de finales de los setenta, una época convulsa en la que junto a las distintas dinámicas de los bloques hegemónicos (Europa del Este y del Oeste) hay que tomar en consideración el estancamiento de las viejas ideologías de principios de siglo (tanto fascistas como marxistas / comunistas), la crisis del nuevo pensamiento surgido del mayo del 68, amén de los nuevos vientos de cambios en países anteriormente anquilosados como Portugal o España. Como vemos un periodo en el que si las ideologías no caen, están a punto de hacerlo o al menos de entrar en crisis, con la subsiguiente pérdida de fe absoluta en sus valores.

Sin embargo, este verismo e historicidad (si bien no debemos llevarnos al engaño: la ficción prevalece ante todo por lo que sería difícil catalogar a esta propia dentro de los límites genéricos del cómic histórico) no quita que se haga una interpretación hiperbólica de la realidad para atraer a un público hambriento de aventuras. Así, se adaptará la materia narrativa a la peculiar configuración y circunstancia del lector de historietas, sin pretender por ello restar verosimilitud, al ser ésta su principal rasgo característico, a la composición. De ahí la lógica elección de la épica. Que mejor medio para llegar a la gran masa de lectores y hacerles reflexionar al mismo tiempo sobre los cambios vertiginosos que se están produciendo y que como consecuencia directa traerán la desilusión, el desconsuelo...

De este modo, los héroes presentes en esta tragedia, no son, al final, meros transmisores alineados de una postura moral a la que se deben en cuerpo y alma. En su camino de elecciones, al vencer, descubren también la derrota: que sus años de activismo no han tenido mayor recompensa que el enfrentamiento personal con unos enemigos tan viejos como caducas son sus ideas.

Y lo que es peor aún, comprender en el último momento el enorme vacío que supone discernir el error de su conducta. Así lo señala Pritchard en las últimas líneas: «llevé a la muerte a mis amigos por una causa que en realidad no acierto a recordar». ¿O acaso van a ser siempre la muerte y la lucha, las eternas respuestas?

[© 2005 **Javier Mora Bordel**, para Tebeosfera, 050205]



THORGAL, UN HÉROE DIFERENTE
ANGEL OLIVERA

Traducción de "THORGAL: EL HIJO DE LAS ESTRELLAS" · YELLOW KID

Yellow Kid
YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 4, X-2010 p. 24-32
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, X-2010

Notas: Articulo aparecido originalmente en el número 4 de la revista teórica Yellow Kid en diciembre de 2002, recuperado ahora en Tebeosfera aunque revisado y ampliamente actualizado por el autor para esta edición. El texto se ha dividido en dos partes debido a su extensión, conteniendo esta página la primera parte del mismo.

THORGAL, UN HÉROE DIFERENTE

ÉRASE UNA VEZ LA REVISTA `TINTIN`...

Son numerosos los tebeos célebres que empezaron su andadura de forma modesta y poco espectacular, sin hacer suponer en un primer momento en qué se habían de convertir. El caso de *Thorgal* es especialmente significativo.

Cuando se dio a conocer el primer episodio de este personaje en las páginas de la revista belga *Tintin*, allá en 1977, no parecía sino una más de las numerosas series que aparecían por entonces en dicha publicación. Los cómics seriados de aventuras ocupaban desde siempre un puesto muy importante en la revista, desde títulos muy tradicionales como *Ric Hocket* y *Michel Vaillant* hasta otros más recientes e innovadores como *Comanche* y *Bernard Prince*. En los setenta, *Tintin*, más proclive a las innovaciones que su directa competidora *Spirou*, abrió sus puertas a una nueva generación de cómics de aventuras que cubrían casi todos los subgéneros, desde el *western* a la aventura de época y desde la ciencia ficción apocalíptica a la fantasía pura, destacando entre ellos una serie de héroes de nuevo cuño, rebeldes y contestatarios, hijos de la época que les vio nacer: Buddy Longway, Jonathan, Simon du Fleuve... Entre ellos llegó en 1976, sin hacer apenas ruido, Thorgal.

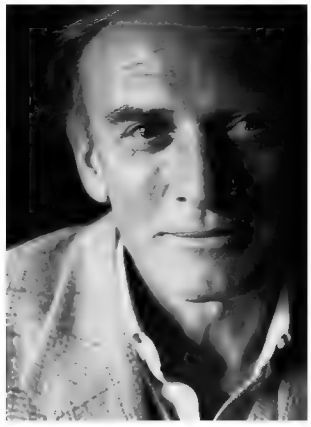
Primera aparición de Thorgal en *Tintin* nº12 (22/03/1977)

Desde hacía ya años, la dirección de la revista había advertido que al público lector, cada vez más impaciente, le sabían a poco las tradicionales entregas de dos páginas semanales con las que se iban publicando las historias largas, por lo que se aumentó a cuatro, seis o a veces hasta ocho y diez el número de páginas por episodio de muchas series, de forma que las historias en curso quedaban completadas en dos o tres meses en vez de cinco o seis. Paralelamente, con algunas otras se realizó un curioso experimento: las entregas se componían de seis u ocho páginas, pero con la particularidad de publicarse no semanalmente, sino cada mes, es decir, cada cuatro números de la revista, sin duda para mantener de forma continuada la presencia de esos personajes en la revista, que de otra manera, o se limitaban a episodios cortos de dos páginas o pasaban muchos meses, cuando no años enteros, sin reaparecer de nuevo. Los relatos se articularon de forma que cada capítulo mensual fuera en algún modo autoconclusivo, casi autónomo dentro de la historia que se contaba, con su presentación, su nudo y su desenlace propios, que por cierto acababa con la palabra "fin de l'épisode" en vez del tradicional "à suivre" (continuará) de las entregas semanales. Una postura muy inteligente, teniendo en cuenta que el lector tenía que esperar un mes entero para continuar leyendo la historia. Entre capítulo y capítulo se recurría a la elipsis para engarzar uno con otro; por otra parte, se prescindía de los tradicionales resúmenes de los episodios anteriores, contando la historia de forma que el mero contexto bastara para poner en situación al lector.

El primer episodio de *Thorgal* asumió dicha estructura; se componía, pues, de seis páginas, las primeras del futuro álbum *La maga traicionada*. En ellas, realizadas con un dibujo correcto, agradable, pero sencillo y sin florituras, nos encontrábamos con un relato ambientado en las tierras y los tiempos de los vikingos, protagonizado por un héroe de largos cabellos negros encadenado a una roca y una misteriosa dama tuerta que lo liberaba y lo salvaba de morir ahogado o congelado. Relato de aventuras muy sencillitas y poco llamativas que entrarían de lleno a partir de la siguiente entrega en el género fantástico, cuando el héroe escala los muros de una fortaleza en las montañas para enfrentarse espada en mano con un gigante y un enano guardianes de unos brazaletes mágicos.Una historia muy de andar por casa, nada fuera de lo corriente ni especialmente original. Ni de lejos hubiese pensado nadie que Thorgal, apenas unos cuantos años después, se convertiría en uno de los *best sellers* indiscutibles de la historieta franco-belga. Hoy día cuenta con treinta y dos álbumes publicados, y su fama y su éxito se pueden comparar con los del mismísimo Blueberry.

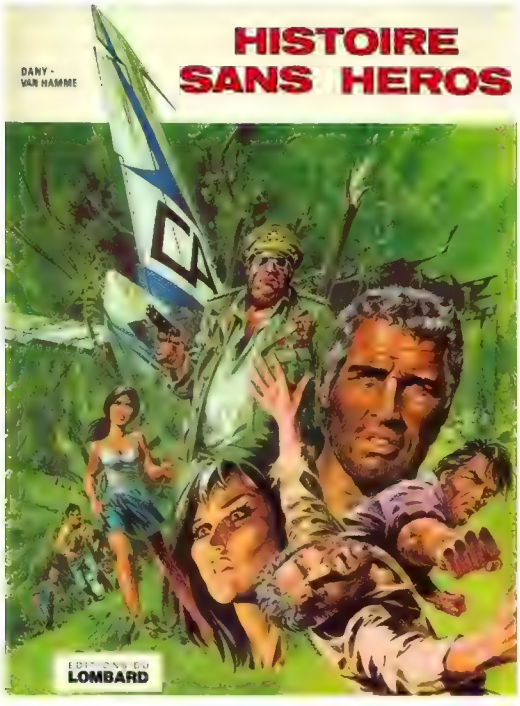
LOS CREADORES

Como todas las criaturas, Thorgal es hijo de un padre y de una madre, que, como casi todas las de ficción, son ambos de género masculino.



Su creador literario es **Jean van Hamme**, probablemente y todavía el mejor guionista actual del cómic europeo y, en mi opinión, auténtico sucesor del gran Jean-Michel Charlier. Nacido en 1939, al contrario que aquél y que tantos otros célebres autores, su juventud no se vio marcada por las malas condiciones de trabajo y por las dificultades económicas. Desde el comienzo parece claro que iba a ser un triunfador: ingeniero comercial, profesor en economía polìtica y poseedor de cuatro licenciaturas universitarias, estuvo durante doce años trabajando para diversas multinacionales, alcanzando el puesto de apoderado general de Philips en Bélgica. Por ello, resulta aún más sorprendente que un buen día de 1976 lo dejara todo para dedicarse en exclusiva a escribir, terreno en el que había empezado a destacar varios años atrás. Autor de numerosos guiones de cine y televisión y de la serie de novelas protagonizadas por *Largo Winch*, posteriormente adaptadas por él mismo a la historieta, se inició en este medio en 1968, curiosamente con un álbum de aventuras erótico-mitológicas, *Epoxi*, quizás el único de aquella serie de lujosos cómics protagonizados por heroínas hipersexuadas publicados por Eric Losfeld en los años sesenta que aguanta bien hoy en día. A ello no son ajenas la belleza y la sensualidad de los dibujos del mítico y espléndido Paul Cuvelier, a quien Van Hamme escribiría varios guiones del clásico personaje creado por aquél, *Corentin*, un adolescente europeo del siglo XVIII que vive prodigiosas aventuras exóticas en el misterioso Oriente. Estos trabajos le abren de par en par las puertas de *Tintin*, donde se publica dicha serie. El talento de Van Hamme le permite moverse cómodamente de un género a otro haciéndose cargo de series creadas por otros autores y de otras nuevas creadas por él, trabajando con algunos de los mejores dibujantes de la escudería de la revista: La aventura pura y tradicional con *Michael Logan,* dibujado por Beautemps; las andanzas de capa y espada con *Domino*, con Cheret; la intriga de ciencia ficción con *Mr. Magellan,* con Geri; *Tony Stark* (no, nada que ver con la Marvel), con Aidans; *Arlequin*, con Dany...

La obra que le consagraría, en 1976, como un gran guionista sería el álbum autoconclusivo *Historia sin héroes*, el relato, maginíficamente dibujado por un Dany en su mejor momento, de la desesperada lucha por la supervivencia de los pasajeros de un avión estrellado en la selva del Amazonas. Esta magnífica y emocionante historia está más que inspirada en la película *El vuelo del fénix*, de Robert Aldrich, lo que no disminuye ni un ápice su valor. En ella, Van Hamme nos ofrece un completo repertorio de sus habilidades, que serán, por otra parte, las señales de identidad de su obra a lo largo de todo el siguiente cuarto de siglo y más allá: una imaginación inagotable, una sorprendente capacidad de recrear temas y elementos ya conocidos de forma que parezcan novedosos (de entrada me vienen a la mente otros dos expertos en la materia, capaces de refundir historias creadas por otros y hacer filigranas con ellas; me refiero a Jean-Michel Charlier y al director americano Brian de Palma); la perfecta caracterización de los personajes con apenas unas simples pinceladas; la habilidad para la síntesis por medio de la elipsis, obviando escenas innecesarias y recreándose en los momentos culminantes de la historia; la perfecta graduación de la tensión y el suspense; la capacidad de sorprender constantemente al lector, que pocas veces imagina lo que va a ocurrir a continuación (un don este último que muy pocos narradores actuales poseen), un uso virtuoso de la palabra escrita, con diálogos precisos y llenos de vida, y, no menos importante, quizás lo principal de todo, la habilidad de encariñarnos e identificarnos con sus personajes y emocionarnos de verdad con sus peripecias. *Historia sin héroes* ganó merecidamente el premio Saint Michel al mejor álbum en 1977, y supuso, a mi modo de ver, un antes y un después en el tebeo europeo, tanto más significativo al publicarse de forma seriada en *Tintin*, una de las principales revistas del medio. Recientemente, por cierto, ha aparecido en Francia un nuevo álbum relatando el regreso de los supervivientes de la epopeya a la selva amazónica, precisamente titulado *Veinte años después*.

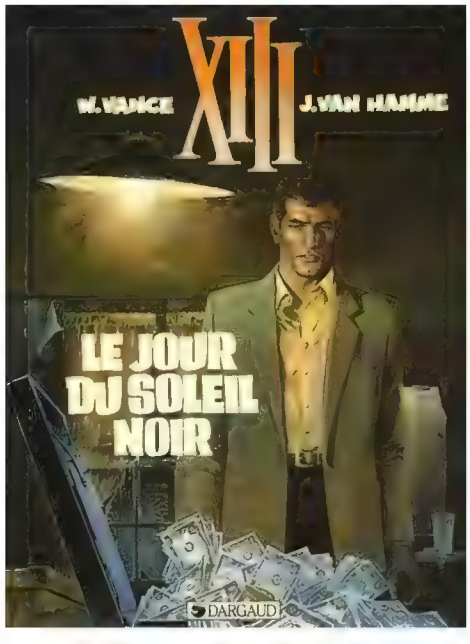


***Histoire sans héros* (1977)**

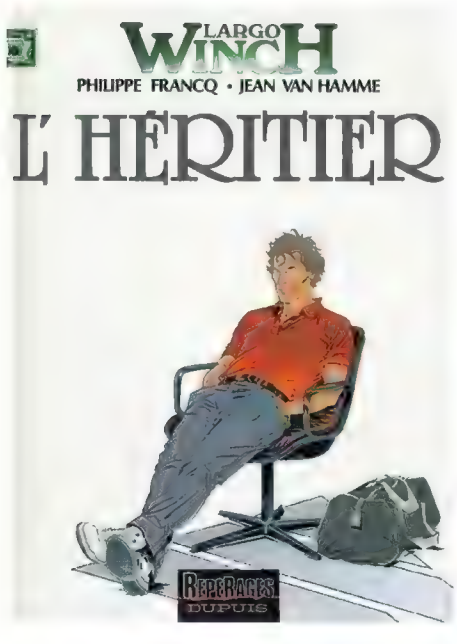
***Le grand pouvoir du Chninkel* (1988)**

Además de *Thorgal*, realiza también con Rosinski, esta vez para *À Suivre*, la larga epopeya en blanco y negro *El gran poder del Chninkel*, relato que, al publicarse por sucesivas entregas mensuales sin límite de páginas, especialidad de la citada revista, permite a ambos autores dar rienda suelta a todo su talento sin las limitaciones editoriales que obligan normalmente a enconsertar las historias en álbumes de 48 páginas. Se trata de una narración de fantasía más o menos heroica con algunos ribetes de ciencia ficción y claras referencias a la mitología religiosa judeocristiana, concluida de forma absolutamente apocalíptica, lo que parece una constante en muchas ambiciosas obras de la escuela francobelga. Esta saga es además importante por sus muchos puntos comunes, gráficos y argumentales, con la que ahora nos ocupa.

Van Hamme es célebre también por dos series de intriga y aventuras contemporáneas iniciadas en 1984 y 1990, respectivamente, cuya popularidad y éxito comercial son casi parejos a los de *Thorgal*. Nos referimos, naturalmente, a *XIII* y *Largo Winch*. Con un punto de arranque plagiado directamente (plagiado, sí, no inspirado, llamemos a las cosas por su nombre) de la famosa novela de Robert Ludlum *El caso Bourne*, *XIII* narra las vicisitudes de un misterioso aventurero amnésico que trata de descubrir su propia identidad; la saga se prolonga álbum tras álbum sin que estemos seguros, un cuarto de siglo después de su comienzo, de la verdadera identidad del protagonista: sucesivamente, giro argumental tras giro argumental, le hemos creído un asesino, nada menos que del presidente de los Estados Unidos; un oficial de las fuerzas especiales, un mercenario, un agente secreto, un jefe guerrillero claramente inspirado en el Che Guevara, un terrorista del IRA... Dibujada por el a veces competente a veces irregular pero generalmente excesivo William Vance, supone, sin embargo, con diferencia, el mejor trabajo que este artista ha realizado en toda su larga vida profesional. A destacar el penúltimo álbum de la saga, casi independiente del resto, dibujado por nada menos que Jean Giraud, a modo de artista invitado.



***XIII. Le jour du soleil noir* (1984)**



***Largo Winch. L'Héritier* (1990)**

Largo Winch, eficazmente dibujado por Philippe Francq, aparece en el momento en el que el prestigio de Van Hamme está en lo más alto; y quizás a la vez se encontrase el hombre falto de ideas nuevas, por lo que recurre a las antiguas, en este caso a sus novelas, ya mencionadas, adaptándolas libremente a la *bande dessinée*. Las trepidantes aventuras del joven huérfano convertido de repente en heredero de uno de las más importantes multinacionales del mundo, abriéndose paso entre los mil y un peligros que le acechan en el despiadado mundo de las finanzas, deben mucho, como *XIII*, quizás más, a los *best sellers* de intrigas internacionales, y aunque les falta ese toque mágico que sí tienen *XIII* y *Thorgal*, y el héroe carece del carisma y la simpatía de los otros dos, sigue siendo una de las mejores series del tebeo europeo actual.

Mencionemos también otras obras, que no por ser de menor extensión son de menor interés: *S.O.S. Felicidad*, dibujada por un efectivo aunque irregular Griffo, se compone de tres álbumes incluyendo seis historias aparentemente independientes en las que se ironiza sobre la planificación estatal en beneficio de la comunidad, que, llevada hasta sus últimas consecuencias, puede conducir a lo kafkiano y al totalitarismo; en el séptimo y último episodio, que abarca todo el último álbum, confluyen los seis relatos anteriores y cobra la obra la totalidad de su significado; la libertad, viene a decirnos amargamente Van Hamme, es sólo una ilusión, y los hombres jamás llegaremos a conseguirla, pues nos dejamos engañar constantemente por unos y por otros. En cuanto a *Luna de guerra*, dibujada por Hermann, es un relato único en el que, a partir de un hecho trivial, un vulgar banquete de bodas, las cosas acaban complicándose más y más, a causa de la estupidez y obcecación de los protagonistas, hasta degenerar, como el título indica, en una verdadera masacre. Todavía se atreverá Van Hamme, de nuevo con Rosinski, nada menos que con una del Oeste, precisamente llamada *Western*, otro *one-shot*, por cierto magistral, en el que nos cuenta una historia intensa y trágica sobre los azares del destino.

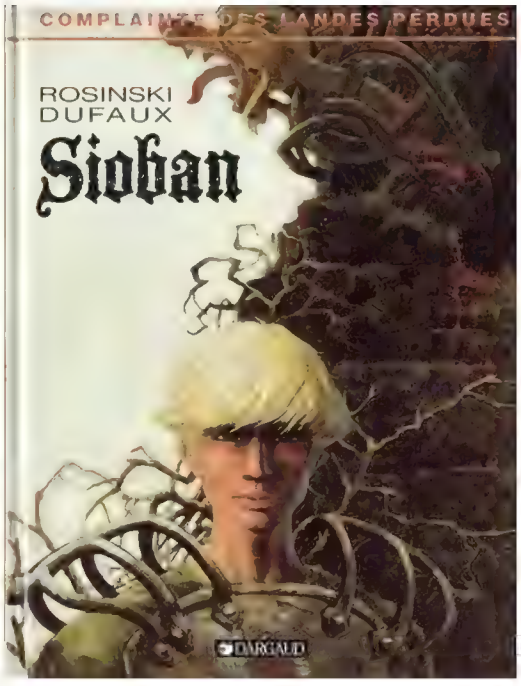
Para acabar con Van Hamme, recordemos que tuvo además la osadía de hacerse cargo (alternándose con Yves Senté) de los guiones de los nuevos álbumes de los míticos *Blake y Mortimer*, en los que, con dibujos, primero, de Ted Benoit, y después de René Sterne y Chantal de Spiegeleer, mimetiza a la perfección el estilo narrativo de un autor, Jacobs, absolutamente opuesto en todo al suyo, sin que se pueda apenas distinguir la obra del uno de la realizada por el otro, contando además unas historias apasionantes cuya lectura es imposible de abandonar hasta la última página.

Grzegorz Rosinski

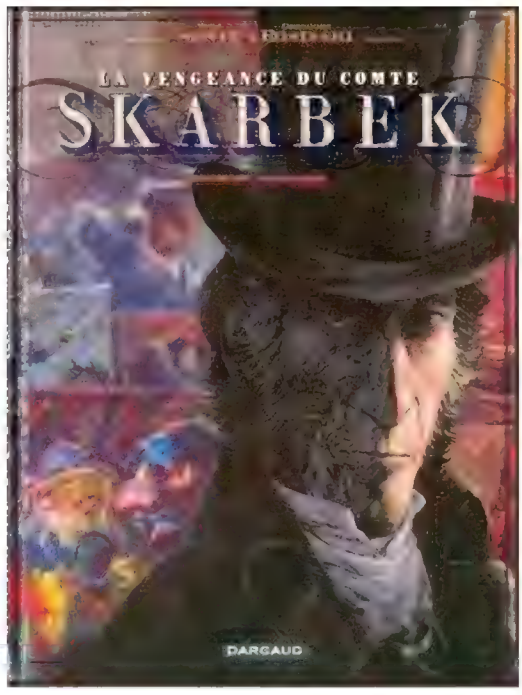
Por lo que se refiere a **Grzegorz Rosinski**, nacido en Polonia en 1941, es uno de los dibujantes de origen más exótico de los que componen la escuela francobelga. Pionero del cómic en un país sin tradición alguna en el género, se aficiona al mismo al caer en sus manos algunos ejemplares de la revista francesa *Vaillant*, al parecer la única publicación de cómics que llegó a atravesar el telón de acero en los cincuenta, los años álgidos de la guerra fría, sin duda por estar publicada por el partido comunista francés. Sus comienzos consisten en colaboraciones para la revista juvenil Deporte y Turismo, a partir de 1968, y para *Relax.* De la multitud de cómics que realiza en esos años destacan las series *Kpt Zbik* (*Capitán Gato Salvaje*) y *Kpt Kloss* (*Capitán Kloss*), una serie de aventuras protagonizada por un piloto de helicópteros. La aventura pura, el policiaco, la fantasía y la ciencia ficción son los géneros que toca en sus historias, a las que hay que sumar una trilogía sobre la historia de Polonia.

En 1976 viaja a Bélgica, donde contacta con Editions Dupuis y empieza a realizar historias cortas, de carácter humorístico, para *Spirou* y para *Le Tromboné Illustré*, el suplemento experimental dirigido al público adulto que incluye la mítica revista en aquella época. Conoce a Jean van Hamme, y ambos comienzan, tímidamente, para *Tintin*, la obra que ahora nos ocupa. Para la misma revista realiza durante algunos años *Hans*, serie de ciencia ficción con guión de A. P. Duchâteau (célebre guionista de *Ric Hocket*), que, aunque bastante entretenida y que le permite lucirse a gusto, nunca llegará ni de lejos a las cotas que habrá de alcanzar con *Thorgal*.

Mención aparte merece *La balada de las landas perdidas*, con guión de Dufaux, una espléndida saga de fantasía heroica con ecos de Tolkien y de George R. R. Martin que, pese a sus doscientas y pico de páginas repartidas en cuatro álbumes, se hace corta y deja al lector con ganas de más. *El gran poder del Chninkel* es la otra gran obra realizada conjuntamente con Van Hamme, sin olvidarnos, naturalmente, de *Western*, con su curioso y efectivo cromatismo casi monocolor. Y tenemos también la más reciente *La venganza del conde Skarbek*, escrita por Yves Senté y publicada en dos álbumes, historia intensa y rocambolesca repleta de sorprendentes giros argumentales con claras resonancias (hábilmente justificadas, por otra parte, en el mismo relato) de *El conde de Montecristo*.



***Complainte des Landes Perdues* (1993)**



***La Vengeance du Comte Skarbek* (2004)**

El estilo de Rosinski fue evolucionando rápidamente desde unos inicios con cierta tendencia hacia lo caricaturesco en los que parecía costarle un poco de trabajo dibujar personajes realistas, hasta un dominio absoluto de todos los recursos del dibujo y de la narración gráfica, especialmente a partir del quinto álbum de *Thorgal*, con su brillante uso de la plumilla. A ello hay que sumar su espléndido trabajo de caracterización de personajes y la expresividad que es capaz de dar a éstos, y su portentosa imaginación visual, con la que da forma gráfica a los hallazgos de Van Hamme y los otros guionistas con los que ha trabajado. En los últimos años, aprovechando los últimos avances reprográficos, parece haberse decantado por la pintura aplicada a la historieta, precisamente a partir de *La venganza del conde Skarbek* (relato en el que la pintura ocupa un lugar fundamental de la trama) y en los últimos álbumes de *Thorgal*. En todos ellos, y sin desmerecer para nada de su talento narrativo, Rosinski nos vuelve a demostrar, como si a estas alturas necesitara demostrar algo, que es un magnífico dibujante y un extraordinario ilustrador.

Es de agradecer que en los últimos tiempos Rosinki haya diversificado su producción mostrándonos el alcance de su talento con otros personajes e historias inolvidables. Pero *Thorgal* será, sin duda, la obra cumbre de Rosinski, y por ella será recordado.

LA SAGA DE THORGAL

Aquella pequeña primera aventura de *Thorgal* tan sólo alcanzaría las treinta páginas de extensión, repartidas en cinco capítulos de seis páginas cada una. La impresión que uno tiene al releerla es la de que Van Hamme ni por asomo pretendía crear la vasta saga en que poco a poco se convirtió la serie, y que la fue escribiendo sin tener una idea clara de cómo iba a continuarla, incluyendo en ella todo lo que se le iba ocurriendo. El argumento es sencillo y lineal, aunque la historia comienza con la acción ya iniciada: Thorgal, el trovador, y Aaricia, hija de Gandalf el Loco, rey de los vikingos del norte, se enamoran, y éste, que odia al joven, al que considera un bastardo, lo condena a morir ahogado en el anillo de los sacrificios. Interviene la misteriosa hechicera Slive, quien le salva a condición de que sea su servidor durante un año. Slive resulta ser una encarnizada enemiga de Gandalf –rey, por cierto, muy poquita cosa, porque su reino consiste en tan sólo una aldea no mayor que la de Astérix– y Thorgal habrá de ayudarla a capturarle, pero acabará luchando codo a codo con él contra los bárbaros montañeses e impedirá que Slive le dé muerte. La hechicera resulta ser la reina de la Isla de los Mares Helados, y se marchará a bordo de un drakkar de hielo, pero amenazándoles con volver y cobrarse su deuda.

Cubierta de *La maga traicionada*

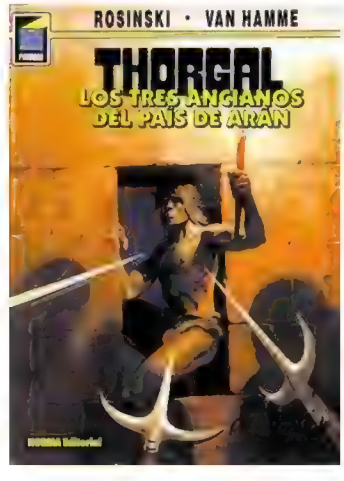
La narración es fluida; los diálogos, precisos. No hay casi un solo texto de apoyo, lo que contribuye a la agilidad del relato. Como en una obra de teatro, cada capítulo tiene una unidad de tiempo y de lugar; el capítulo acaba, y en el siguiente –un mes después para los lectores que siguieron su publicación en revista– la escena empieza en otro momento y otro escenario diferentes: la roca de los sacrificios en la orilla del mar, la montaña, el poblado vikingo, el paso donde les atacan los baals y, finalmente y de nuevo, la orilla del mar, donde acaba la historia. Parecido procedimiento se empleará durante toda la primera época de la serie, hasta el episodio *Los arqueros*. Después de éste, los álbumes tendrán una estructura narrativa condicionada únicamente por las 46 páginas del álbum, y no por los capítulos en los que hasta ese momento se dividían.

Una plancha de la historia principal de *La maga traicionada*

Primera pagina de la historia de complemento de este album

Slive cumple con su promesa y reaparece en el siguiente episodio, éste ya mucho más elaborado y espectacular a nivel de dibujo y también de argumento, alcanzando, a base de capítulos de ocho y siete páginas, las 46 reglamentarias de todo álbum que se precie (el primer álbum se complementaría con *Casi el paraíso...*, una historia independiente en dos partes, 16 páginas en total, realizada bastante tiempo después). *La isla de los mares helados* nos cuenta cómo Aaricia es secuestrada por las águilas de Slive el mismo día de su boda con Thorgal, que se ha reconciliado con el viejo Gandalf, aunque no con el hijo de éste y hermano de Aaricia, el brutal Bjorn. La expedición que ambos capitanean en pos de los secuestradores concluye con su reencuentro con Slive en su fortaleza, en realidad nada menos que una nave espacial extraterrestre, y una revelación que a partir de ese momento definirá y condicionará al héroe y todo el desarrollo posterior de la serie: Thorgal es el descendiente y último superviviente de los *hijos de las estrellas*, un grupo de hombres y mujeres procedentes de un mundo muy lejano, que naufragaron en la Tierra y que nunca pudieron volver a su planeta natal. Slive pretendía salvar a su raza uniendo a Thorgal con su propia hija, pero, al morir ésta a manos de Bjorn, su esperanza queda truncada, Slive desaparece de la historia, y Thorgal, que había de convertirse en rey, quizás en dios, vuelve a ser simplemente un hombre entre los hombres. Tras este revelador episodio, nuestro héroe, rechazando el ofrecimiento de los vikingos a los que ha liberado de convertirse en su jefe y lanzarse a la conquista de un nuevo mundo, marcha lejos con la dulce Aaricia, en busca de la paz y la felicidad bajo las estrellas.

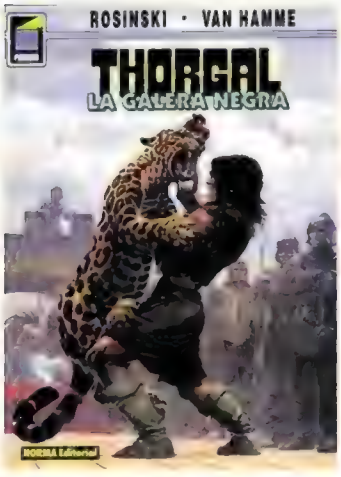
La isla de los mares helados



Los tres ancianos del país de Arán

El tercer episodio, *Los tres ancianos del país de Arán*, nos muestra a Thorgal y Aaricia lejos ya del país de los vikingos, en busca de un lugar donde establecerse. Aaricia es raptada por los ancianos del título, y Thorgal deberá enfrentarse a una serie de pruebas para rescatarla, incluyendo un viaje al Segundo Mundo y su primer encuentro con una hermosa semidiosa completamente desnuda a excepción de su cinturón, la Guardiana de las Llaves. Un extraño viaje por el tiempo que acaba poniendo las cosas en su lugar sirve como colofón a la historia, especialmente importante porque en ella la serie apuesta ya abiertamente por la fantasía con mayúsculas, siendo la primera vez que su héroe viaja a otros mundos distintos del nuestro, que será una de las constantes de la saga, y también porque quedan un poco más nítidas las coordenadas geográficas y temporales en las que nuestros héroes habrán de moverse en lo sucesivo.

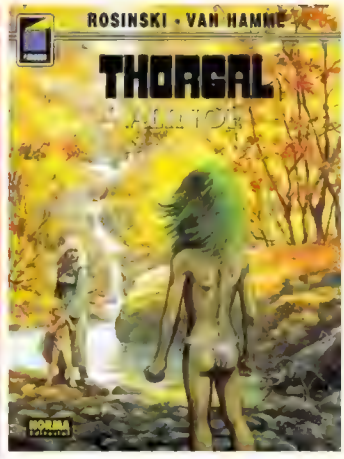
El joven matrimonio se establece en una tranquila y modesta aldea de campesinos donde Aaricia va a dar a luz a su primer hijo. Sus esperanzas se ven brutalmente truncadas en *La galera negra* cuando un fugitivo, que resulta ser el príncipe Galathorn, roba el caballo de Thorgal para escapar de los sicarios de Shardar el Poderoso, y éstos acusan a nuestro héroe de complicidad. Creyendo muertos a Aaricia y al hijo que esperaban, Thorgal perderá la razón, y sólo la recuperará arrostrando por segunda vez en su vida el viaje al Segundo Mundo en un desesperado intento de salvar a su mujer, en el prodigioso álbum *Más allá de las sombras*, episodio que señala la mayoría de edad de la serie, por su excelente dibujo –con el que Rosinski alcanza su plena madurez como dibujante–, su espléndido guión –con la afortunada sucesión de elementos fantásticos admirablemente hilvanados– y su creciente tensión dramática, que culmina en un bellísimo final. En *La caída de Brek Zarith* Thorgal rescata a los suyos de las garras de Shardar el Poderoso, y se insinúan por primera vez los extraordinarios poderes latentes de Jolan, su hijo, heredados de sus antepasados extraterrestres. Estos poderes se desatarán cuando la familia se instala en una isla desierta, tratando de alejarse lo más posible de los hombres que tantos sinsabores les han causado, en *Alinoé*, relato angustioso y casi claustrofóbico donde lo fantástico da paso al terror.



La galera negra

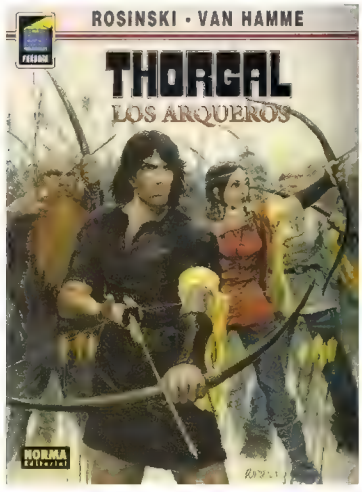
Más allá de las sombras

La caída de Brek Zarith

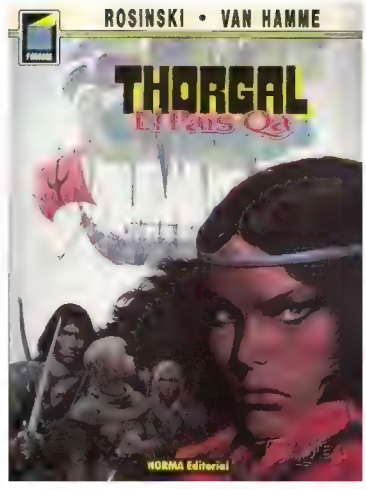


Alinoé

Los arqueros es importante por ser el prólogo a la magnífica saga del *país Qa*, con la irrupción en la serie del hábil y atolondrado Tjall, del campechano y picarón Pie-de-Árbol y, sobre todo, de la bellísima, intrépida, invencible y diabólica Kriss de Valnor, amazona sin escrúpulos que detesta a Thorgal pero, a la vez, se siente atraída por él, pues es semejante a ella en algunos aspectos, aunque completamente antagónico en todos los demás. Kriss no dudará en secuestrar a Jolan y a Pie-de-Árbol para obligar a Thorgal, Aaricia y Tjall a acompañarla en su peligrosa aventura al otro lado del océano. Civilizaciones precolombinas, dioses venidos de las estrellas enfrentados en una lucha a muerte, fabulosas ciudades perdidas en la selva, barcos voladores... La serie llega con estos episodios a lo más alto. *El país Qa*, *Los ojos de Tanatloc* y *La ciudad del dios perdido* componen una espléndida aventura, cargada de dramatismo y suspense, hasta desembocar en un final inesperado y terrible para Thorgal, en el que los fantasmas de su propio pasado cobran vida y le salen al encuentro. La saga tendrá su epílogo en *Entre tierra y luz*, en el que Jolan, a punto de convertirse a su vez en un dios, escoge volver a ser otra vez nada más que un niño, un niño que prefiere el calor protector de sus padres a la adoración de todo un pueblo.



Los arqueros



El país Qa

Los ojos de Tanatloc

La ciudad del dios perdido

Vendrá después un relato aislado apenas relacionado con el resto de la saga: *El señor de las montañas*, una aventura de ciencia ficción pura con repetidos viajes por el tiempo y una serie de paradojas sobre paradojas con un ingenioso final.

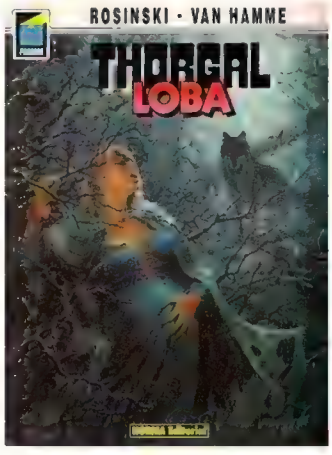
La saga de *Thorgal* no sólo se extiende hacia delante, sino también hacia atrás. Los álbumes *El hijo de las estrellas* y *Aaricia* agrupan diversas historias de mediana o corta extensión protagonizados respectivamente por Thorgal y Aaricia cuando aún eran niños, relatos que ampliarán cuanto sabíamos de ellos, que explican mejor los acontecimientos de aquel primer y ya lejano episodio y que aportarán nuevas implicaciones que tendrán consecuencias posteriormente en la saga, y nuevos personajes que reaparecerán en el futuro.

El señor de las montañas

El hijo de las estrellas

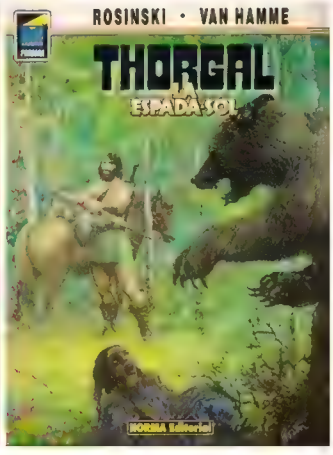
Aaricia

La familia regresa al hogar materno de Aaricia para que ella pueda dar a luz a su segundo hijo, una niña a la que llamarán Loba, que dará nombre al nuevo álbum, y que también resulta tener extrañas habilidades, pues la jovencita, desde muy pequeña, estará dotada con el poder de comunicarse con todas las criaturas grandes y pequeñas, poder que les sacará a ella y a los suyos de más de un apuro en las peripecias venideras. Esta historia, nuevamente, se convierte en el prólogo de una nueva saga cuando, en *La guardiana de las llaves*, Thorgal, tras una breve aunque terrible aventura en la que su personalidad es suplantada por un viejo enemigo, llega a la conclusión de que su azarosa existencia se debe a una maldición que se ceba sobre él y que pone constantemente en peligro a los que quiere. En consecuencia, abandona a Aaricia y a sus hijos y se marcha solo, con la esperanza de que un día, cuando los dioses se olviden por fin de él, pueda regresar a su hogar.



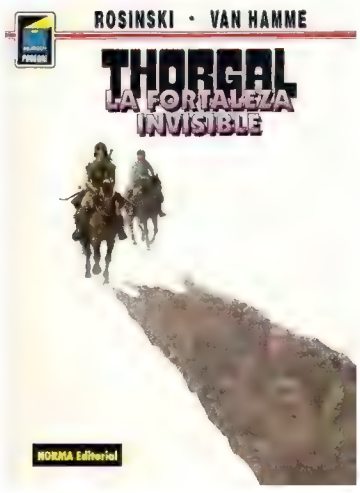
Loba

La guardiana de las llaves



La espada sol

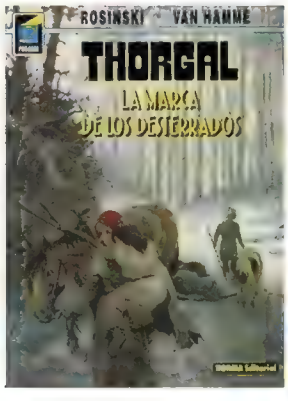
El siguiente episodio, *La espada sol*, en el que el héroe, ahora un vagabundo errante, se tropieza nuevamente con Kriss de Valnor, es probablemente el más flojo de la serie, especialmente a nivel de dibujo; sin ser malo, ni mucho menos, se advierte cierto cansancio por parte de los autores, que no parecen saber muy bien qué hacer ya con su personaje. Da la impresión de que Thorgal está siguiendo el mismo camino que tantos otros célebres héroes de la escuela francobelga (por no referirnos a los de otras latitudes), que, pasada su época de gloria, esfumado el interés que en ellos pusieron sus creadores, continúan realizándose y publicándose por pura inercia, por motivos exclusivamente crematísticos, y cuyas sucesivas entregas van defraudando más y más a sus antiguos lectores.



Cubierta de *La fortaleza invisible*

Así las cosas, la aparición de *La fortaleza invisible*, sorprendente aventura en la que Thorgal ve pasar ante sí toda su vida y a todos cuantos han participado en ella, una especie de compendio y resumen de la serie entera, da pie para suponer que aquélla es la última historia del personaje. Cuando al final de la misma consigue que los dioses olviden al fin su nombre, pero a costa de olvidarlo también él mismo, y parte con Kriss de Valnor a la conquista del mundo, tras convencerle ésta de que su verdadero nombre es el de Shaigan el Implacable, todo hace suponer –al menos, para algunos de sus fieles lectores– que la serie ha concluido, con un final de antología. Un final que en cierto modo recuerda al de *Angel Face*, el que durante varios años fue el último álbum de Blueberry, pero que, como en el caso de éste, resulta no ser tal. Por fortuna para sus lectores, ya que, cuando aparece un nuevo álbum, y más tarde los siguientes, queda claro que la serie sólo ha pasado un bache, y que Van Hamme y Rosinski, al contrario que muchos de sus colegas, tienen todavía bastante que contar.

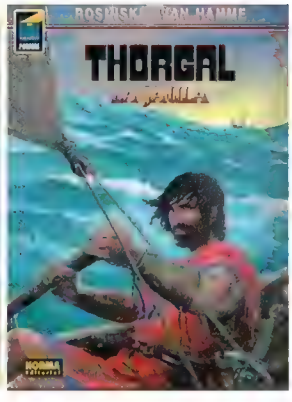
Durante tres episodios, *La marca de los desterrados*, *La corona de Ogotaï* y *Gigantes*, el amnésico Thorgal, siempre bajo el control de Kriss de Valnor, será Shaigan el Implacable, terror de los mares, pirata, asesino, tirano y traficante de esclavos. Sabiamente, Van Hamme nos escamotea sus sangrientas hazañas, y Thorgal apenas aparece en los dos primeros álbumes, centrándose la historia en las penalidades que Aaricia, Jolan y Loba sufren por su causa. Al final, y tras un viaje al hogar de los dioses nórdicos y al país de los Gigantes, Thorgal recuperará su memoria y huirá de Kriss y del reino de terror en el que ha vivido engañado durante años. El final de la epopeya, en *La jaula*, con su accidentado regreso al hogar, digno de un Ulises, y ese abrazo final entre Thorgal y Aaricia, es uno de los momentos más emotivos que recuerdo de la historia de la historieta.



La marca de los desterrados

La corona de Ogotaï

Gigantes

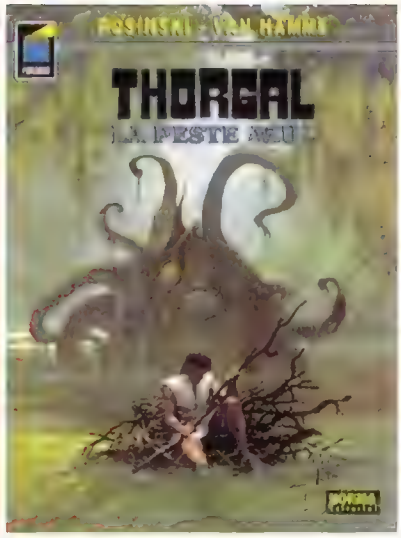


La jaula

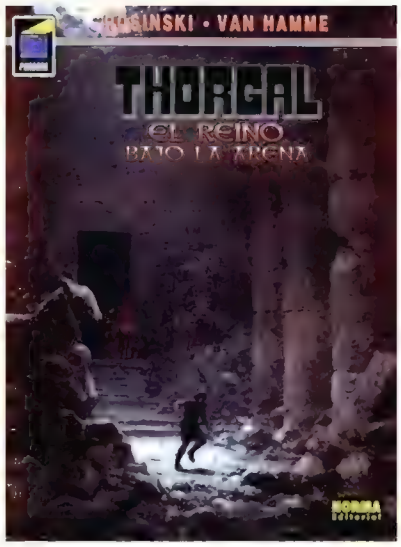
Los últimos acontecimientos convencen a nuestro héroe de la necesidad de marchar otra vez, pero ahora es toda la familia la que emprende la partida, a bordo de una pequeña embarcación, hacia el sur, en busca de nuevos y más tranquilos horizontes. A los episodios *Aracnea* y *La peste azul*, ambos autoconclusivos, repletos de imaginación y suspense, sigue *El reino bajo la arena*, otra vuelta de tuerca al tema de los hombres venidos de las estrellas; sin ser una mala historia, es evidente que la idea no da más de sí, que Van Hamme no sabe ya qué contar al respecto.

Los últimos acontecimientos convencen a nuestro héroe de la necesidad de marchar otra vez, pero ahora es toda la familia la que emprende la partida, a bordo de una pequeña embarcación, hacia el sur, en busca de nuevos y más tranquilos horizontes. A los episodios *Aracnea* y *La peste azul*, ambos autoconclusivos, repletos de imaginación y suspense, sigue *El reino bajo la arena*, otra vuelta de tuerca al tema de los hombres venidos de las estrellas; sin ser una mala historia, es evidente que la idea no da más de sí, que Van Hamme no sabe ya qué contar al respecto.

Aracnea

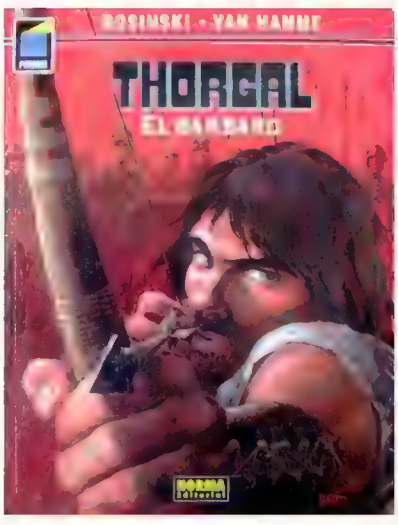


La peste azul



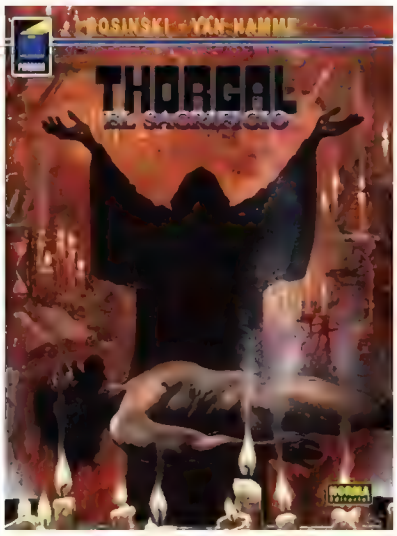
El reino bajo la arena

En *El bárbaro* y *Kriss de Valnor*, Thorgal y los suyos caen esclavos de unos grandes señores de un muy inconcreto imperio romano de Oriente. Su azarosa fuga les es facilitada, como es imaginable por el título del segundo álbum, por su vieja enemiga, quien, antes de desaparecer como sólo podía hacerlo ella, de forma épica y espectacular, hará a Aaricia una revelación demoledora, que va a condicionar el futuro de los personajes y de la serie.



El bárbaro

Kriss de Valnor



El sacrificio

Thorgal sale tan maltrecho de la aventura anterior que, en *El sacrificio*, Jolan le acompaña en un viaje al Entremundo en el que ofrece su vida al misterioso mago Manthor a cambio de la de su padre. En las últimas páginas, el muchacho, dejando definitivamente atrás su infancia, abandona a su familia en pos de Manthor y de un incierto destino, que promete ser excepcional. Con ello, Jolan arrebata el protagonismo de la saga a Thorgal, y una nueva época empieza.

THORGAL, UN HÉROE DIFERENTE 2
ANGEL OLIVERA

Traducción de "THORGAL: EL HIJO DE LAS ESTRELLAS" • YELLOW KID

Yellow Kid

YELLOW KID (2001, GIGAMESH) 4, X-2010 p. 32-41
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, X-2010
Notas: Articulo aparecido originalmente en el número 4 de la revista teórica Yellow Kid en diciembre de 2002, recuperado ahora en Tebeosfera aunque revisado y ampliamente actualizado por el autor para esta edición. El texto se ha dividido en dos partes debido a su extensión, conteniendo esta página la segunda parte del mismo.

THORGAL, UN HÉROE DIFERENTE (parte 2)

UN HÉROE DIFERENTE

Thorgal, físicamente, es un héroe muy tradicional: fuerte, apuesto, agraciado, no muy distinto de tantos y tantos otros héroes del cómic. Sin embargo, ya en ese aspecto exterior aparecen algunos rasgos distintivos que lo hacen especial. Salta a la vista la sencillez de sus ropas, que le dan la apariencia de un simple cazador, con su arco y sus flechas, más que la de un heroico guerrero; y en efecto, no es propiamente hablando un guerrero, ya que es hombre de armas sólo por necesidad, pues precisa defenderse y ha de defender a los suyos. El otro detalle significativo es esa cicatriz de la mejilla, que tiene su origen en el tajo que le propinó Gandalf el Loco en aquellas primeras viñetas de la saga. Seña de identidad que le distingue de tantos héroes inmaculados e invencibles y que nos da a entender que ante todo es un hombre, un héroe también, pero sobre todo un hombre, y como tal es vulnerable.

Ilustración de Thorgal, por Rosinski

Thorgal es un héroe, sí, un valiente guerrero con la espada y prodigioso con el arco, aunque, esto es lo importante, nunca busca ni quiere la aventura. Su aspiración no es más que una vida sencilla y tranquila con su mujer y los hijos que no han tardado en llegar. Hijo de dioses, casado con la hija de un rey, no es, sin embargo, ambicioso, y se conforma con una cabaña rústica pero agradable, con una barca y con un caballo, y con ganarse el sustento arando la tierra como cualquier campesino. Es pacífico, bueno y generoso, hasta el punto de no emplear nunca la violencia más que cuando es estrictamente necesario y perdonando frecuentemente la vida a sus enemigos. Su pacifismo –que le lleva, a él y a Aaricia, a refugiarse (ocultarse, más bien) del resto de la humanidad en una pequeña isla desierta– y su bondad innata, tan chocantes desde el principio entre los brutales guerreros vikingos con quienes se ha criado, son genuinos y consecuentes, pero tienen sus limitaciones, las que les imponen la ley de la supervivencia y el amor a los suyos. Al contrario de algunos héroes del cómic demasiado condicionados sin duda por la censura y por el público juvenil al que presuntamente se dirigen sus historias, Thorgal no es en modo alguno, como pudiera hacer pensar todo lo dicho, un héroe blandengue, al estilo de los de Víctor Mora. Muy al contrario, no dudará en matar por defender su vida y la de los suyos. "Has matado para defenderte, como todos nosotros. La ignominia es la guerra, no el tomar parte en ella", dice a Aaricia, desolada por haber matado a un adversario durante un combate, en *El país Qa*. Cuando, ya bastante avanzada la serie, su mujer y sus hijos se ven amenazados por huestes de asesinos sin escrúpulos, en *Loba* y *La jaula*, se embosca y mata a éstos sin contemplaciones uno a uno, perdonando la vida al último de la partida para que sirva de advertencia a los demás. Thorgal es un personaje con convicciones, incapaz de dañar a una mosca sin necesidad, pero que a la vez asume que vive, muy a su pesar, en un mundo despiadado y cruel, y actúa en consecuencia.

Thorgal defiende a su famila en *La jaula*

Thorgal es un personaje tanto más especial cuanto que tampoco tiene demasiados puntos en común con los otros héroes de Van Hamme: Tanto XIII como Largo Winch son personajes íntegros, al menos consigo mismos, buenos tipos a los que les gusta, o les gustaría, vivir tranquilos sus vidas y que no vengan los demás a importunarles. XIII, sin embargo, no conoce la paz: su existencia está consagrada a una búsqueda incesante, tratando de desentrañar su identidad y su pasado. A Largo Winch, por su parte, le gustan el desafío y la lucha; por eso sucede a su tiránico padre adoptivo a la cabeza de sus negocios, mundo tan peligroso o más que las selvas donde no duda en internarse si ha de ir a rescatar a un amigo; al contrario que Thorgal, es un personaje que, si bien no busca la aventura, cuando ésta le sale al encuentro se mete de lleno y se siente a gusto en ella.

Nos encontramos ante un cómic que, pese a pertenecer a un género tan exitoso y agradecido como es el de la fantasía, y al que podríamos catalogar más exactamente como fantasía heroica, es difícil de relacionar con casi cualquier otro, ni, sólo quizás, establecerle referentes. En todo caso, está claro que no tiene nada que ver con la rama más exitosa y comercial del género, esto es, Conan y toda la galería de brutos de músculos hipertrofiados, carniceros y escasamente recomendables que han nacido a su sombra. Tampoco mucho con las mitologías *tolkienianas*, aunque beba de las mismas fuentes. En cierto modo, puede tener algún contacto con héroes más apegados, es un decir, al mundo real, tipo caballeros andantes tradicionales.

En realidad, uno de los tebeos con los que, en mi opinión, tiene más puntos en común es *El príncipe Valiente*, no en vano esta obra maestra ha influido en muchísimos autores contemporáneos y posteriores. Basta ver al protagonista, un guerrero de cabellos negros criado entre rubios vikingos, aunque hijo de dioses, que no de reyes; a su esposa, la bellísima, hogareña y al mismo tiempo intrépida e inteligente Aaricia, una princesa rubia que deja su reino para formar un hogar con el hombre que ama; por si fuera poco, ahí tenemos a su primer vástago, durante muchos años el único, el rubio que no pelirrojo Jolan, un niño encantador, valiente y habilidoso, que amenaza con hacer sombra, cuando sea un adulto, a su propio y heroico progenitor (en *La corona de Ogotaï* se nos presenta a su otro yo, extraído del futuro, un simpático y apuesto mocetón, ingenioso y arrojado, que en nada tiene que envidiar a Thorgal). Sí, no cabe duda de que esta familia se parece bastante a la creada por Hal Foster, como se parecen su gusto por la naturaleza, por el mar, los bosques, la caza..., si bien esta última la practican únicamente para procurarse alimento, jamás por deporte.

***El príncipe Valiente*, de Harold Foster**

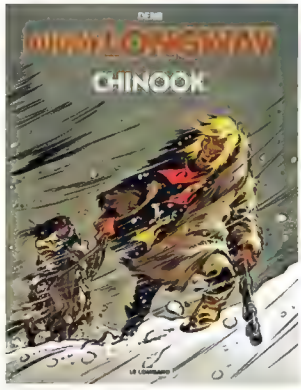
Sin embargo, al contrario que Val, y que otros muchos héroes inquietos que se aburren en casa y que rara vez pueden estarse quietos, Thorgal no aspira más que a lo que aspiran las personas corrientes, a la paz y a la tranquilidad del hogar. Lo que para otros héroes célebres es la quintaesencia de la existencia, las aventuras, las peripecias llenas de acción y de peligros, no es para él sino la confirmación de una maldición, el destino único y singular que los dioses le han marcado. Esos prodigios de los que ha sido testigo, esos viajes maravillosos más allá de donde ningún ser humano ha estado jamás, esas aventuras fabulosas que ha vivido, no han sido para él experiencias gozosas, sino auténticas pesadillas que ha tenido que arrostrar porque no le ha quedado más remedio, no porque él lo haya deseado. Lo que, después de todo, no hace sino convertirlo en un personaje más humano, creíble y próximo al lector, ya que las personas normales difícilmente podemos desear vivir las mismas experiencias que los héroes de ficción. La ficción, ya lo he insinuado antes, en general es sólo interesante si los personajes que la protagonizan sufren dificultades y lo pasan mal; los conflictos, los peligros, las tragedias, son sucesos que atraen nuestro interés, mientras que la vida tranquila, sosegada y feliz de los mismos personajes difícilmente es digna de atención.

En muchos aspectos, Thorgal es un rebelde. No un héroe libertador y desfacedor de entuertos en busca de causas nobles por las que luchar y de tiranos a los que derrocar. Cuando ha participado en tales empresas, lo ha hecho obligado por chantaje o por salvar o proteger a los suyos. Como fiel reflejo de la época en que fue creado y en la que se han ido realizando sus aventuras, es un escéptico que no cree en las palabras y proclamas altisonantes. No es un revolucionario que pretenda cambiar el mundo, porque sabe que no lo puede cambiar, pero tiene las ideas muy claras sobre lo injusto de la sociedad en la que le ha tocado vivir y a la que rehúye, y procura actuar siempre de acuerdo con su sentido de la justicia y con su conciencia. En *La caída de Brek Zarith*, cuando el flamante rey Galathorn, con quien ha luchado hombro con hombro ayudándole a recuperar su trono, aunque sólo para rescatar a Aaricia y Jolan de las garras del tirano Shardar, intenta convencerle para que se quede a su lado, Thorgal le replica: "¿Cómo puede ser legítimo que un hombre reine sobre otros hombres? ¿Qué les importará a tus súbditos haber cambiado de amo? Seguirán siendo súbditos. Aaricia y yo no buscamos el poder ni la fortuna, sino la libertad de poder actuar como nos dicta el corazón. Y esa libertad no se encuentra en un reino como el tuyo".

AARICIA Y YO NO BUSCAMOS EL PODER NI LA FORTUNA, SINO LA LIBERTAD DE PODER ACTUAR COMO NOS DICTA EL CORAZÓN, Y ESTA LIBERTAD NO SE ENCUENTRA EN UN REINO COMO EL TUYO.

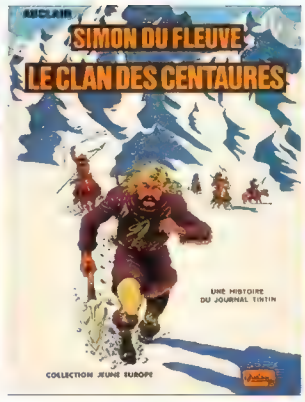
Viñeta de *La caída de Brek Zarith*

He dicho antes que Thorgal cuenta con pocos referentes, con escasa relación con otros personajes de ficción. Eso es cierto por lo que se refiere a su temática, o al menos en la forma de desarrollar las historias, pero no en cuanto al espíritu que lo anima, pues en ese aspecto está íntimamente unido precisamente con aquel grupo de héroes que nacieron en las páginas de *Tintin* en la misma época y que, fruto de los tiempos, estaban imbuidos del mismo modo de ver el mundo que aquél. Se trata de personajes que, pese a su interés, tuvieron poca trascendencia fuera de las fronteras del cómic francófono, y de los que sin embargo, llegaron a publicarse en España algunos álbumes. ***Buddy Longway***, de Derib, era la historia de un trampero del Oeste americano que se casaba con una muchacha india, Chinook, con quien tenía un hijo, formando su hogar en una cabaña en el bosque, muy al estilo de *Jeremiah Johnson*; ***Jonathan***, de Cosey, era un joven idealista que, adelantándose a Brad Pitt, unía su vida a la de los sencillos y sufridos tibetanos, martirizados por los ocupantes chinos; por su parte, ***Simon du Fleuve***, escrito y dibujado por Auclair, describía los vagabundeos del protagonista a través de una Francia post-apocalíptica, un canto a la vida sencilla y en contacto con la naturaleza que resurge frente a la amenaza de "los de las ciudades", militares fascistas convertidos en nuevos señores feudales que intentan someter a las comunidades libres de campesinos. Todos estos héroes francobelgas, a los que quizá podríamos añadir al italiano ***Ken Parker***, participan, en ambientes, épocas y géneros diferentes, de idénticas aspiraciones de paz, libertad y comunión con la naturaleza, y de la misma actitud y forma de resistirse a los tiranos que amenazan su forma de vida, sean forajidos, soldados chinos, mercenarios futuristas o señores feudales.



Buddy Longway, por Derib

Jonathan, por Cosey



Simon du Fleuve, por Auclair

Ken Parker, por Berardi y Milazzo

A mi juicio, una de las principales virtudes de Thorgal es, precisamente, su protagonista. Sin ánimo de salpicar este artículo de moralina, creo que es de agradecer, en los tiempos que corren, un tebeo protagonizado por un héroe de sus características. La personalidad de Thorgal, casi marciana hoy en día, es tanto más de agradecer en una época como la nuestra, en la que los valores supremos son el consumo desenfrenado y el triunfo económico y social a costa de quien sea y de lo que sea. Ojalá hubiese muchos más héroes como éste. A lo mejor entonces, quizás, sólo quizás, el mundo y las personas que lo formamos y que lo hacemos día a día seríamos un poco mejores.

UNA GRAN EPOPEYA

Detalle de *La maga traicionada*

Un hándicap que arrastraba *Thorgal* desde un principio y que reducía su indudable interés era la brevedad de las historias. Estamos hablando de álbumes de 46 páginas, lo que en principio da, o daba en otros tiempos y en otros tebeos construidos de forma más clásica, para unos relatos bastante extensos. Charlier, por ejemplo, en *Blueberry* o, sobre todo, en *Michel Tanguy*, hacía filigranas con esas 46 páginas, el equivalente, si no a una película tradicional de dos horas, sí a un episodio de una hora de una serie de televisión. Pero Charlier y sus contemporáneos usaban mucho texto de apoyo, mucho diálogo, y cada página estaba repleta de viñetas, a base de cuatro tiras por página. Desde los setenta, buena parte de los tebeos de aventuras europeos, y especialmente los de la revista *Tintin* (cuya estética y planteamientos en aquella época, dicho sea de paso, eran ya muy diferentes, cuando no completamente contrapuestos, a los del célebre cómic que le dio nombre y a los de la escuela de Hergé, lo que no es una crítica, sino una simple constatación), prescindían casi por completo de los textos de apoyo, se recreaban minuciosamente en cada escena y, además, daban más espacio al dibujo aumentando el tamaño de las viñetas y reduciendo a tres las tiras por página en vez de las cuatro tradicionales. En consecuencia, el relato ganaba en agilidad e intensidad, pero perdía en duración, de forma que resultaban unas historias muy cortas. Teníamos el planteamiento; muy brevemente, el nudo, y, antes de que empezáramos a cogerle el gusto a la historia, un apresurado desenlace. Eso perjudicaba especialmente a los relatos épicos, que empezaban y acababan en poco más de media hora de lectura. Esta limitación era, pues, aún más evidente en los álbumes de *Thorgal*, que resultaban, en sus primeros tiempos, unos relatos muy agradables pero menores, ya que se acababan muy rápidamente, con el agravante de que se trataba de historias completas, que no continuaban en el álbum siguiente. Conviene advertir que se trataba de una característica muy concreta de las historias publicadas en *Tintin*, pues ya en los de su competidora *Spirou* era normal, desde los tiempos de Charlier y aún más en los setenta, que las historias de corte realista se prolongaran álbum tras álbum si el caso lo requería. La impresión que uno tiene, analizando la cuestión de forma retrospectiva, es la de que Lombard, la editora de *Tintin*, muy innovadora en bastantes aspectos, era a la vez muy conservadora en lo referente a la política de publicación de álbumes. Basta comparar *Comanche*, por ejemplo, la réplica belga al exitoso *Blueberry*, para ver que el célebre cómic de Greg y Hermann no se atrevió a seguir los pasos de su modelo en lo relativo a la creación de grandes ciclos aventureros, limitando su andadura argumental a breves conflictos localizados en torno al rancho Triple Six y sus ocupantes, rehuyendo los planteamientos de mayor aliento épico de su competidora (aunque, eso sí, las consecuencias de cada historia repercutían en las siguientes, y el rancho, el pueblo y los personajes iban evolucionando). Para Lombard, al parecer, los álbumes debían ser eso, libros que contenían una historia con su principio y su final, que, salvo casos muy excepcionales, no habían de continuar en otro tomo.

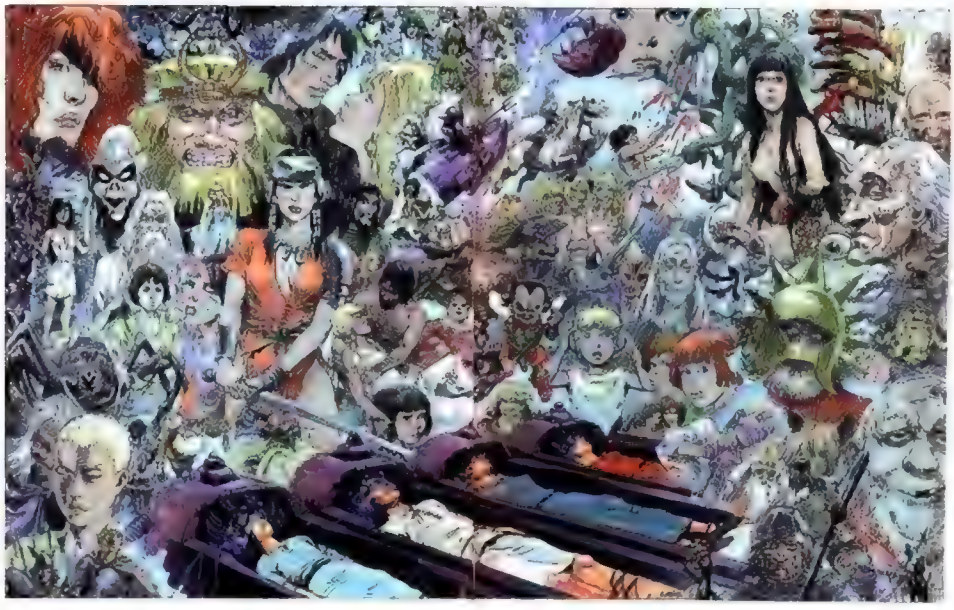
Van Hamme, muy hábilmente, se las arregló para convertir lo que en un primer momento era una sucesión de aventuras breves y autoconclusivas en una extensa saga aventurera. A partir del cuarto episodio, *La galera negra* –aunque eso no fue completamente evidente hasta el siguiente, *Más allá de las sombras*, en cuyo comienzo comprobamos, con satisfacción, cómo se reanuda la historia donde en apariencia había terminado–, recurre al procedimiento de relatos que empiezan y acaban dentro de las reglamentarias y sempiternas 46 páginas, pero que tienen continuidad en otra historia en el álbum siguiente. *La caída de Brek Zarith* cierra el ciclo iniciado en *La galera negra*, conformando una auténtica trilogía compuesta por tres historias diferentes, historias que ocurren cada una en un momento y lugar muy determinados, separados entre sí por períodos más o menos largos de tiempo, pero que componen una larga y espectacular epopeya. Van Hamme recurre de forma magistral a la elipsis para explicar lo que ha ocurrido entre un episodio y otro, ahorrándose una inmensa cantidad de páginas que otro guionista menos hábil no habría tenido más remedio que añadir para contar la historia, y logrando ceñirse de esa forma a los condicionamientos editoriales.

Secuencia de *Más allá de las sombras*

Estos condicionamientos no eran ya los mismos varios años después, cuando comenzó *El país Qa*. Este álbum, décimo de la serie, primero publicado en España por Norma –poseedora desde entonces de los derechos de publicación del personaje, del que ha reeditado todos los episodios anteriores–, marca el momento culminante de la serie, en el que la profesionalidad de los autores, crecida episodio tras episodio, se ha convertido en plena maestría. *El país Qa* y al menos los dos episodios que le siguen, *Los ojos de Tanatloc* y *La ciudad del dios perdido* –no tanto así su epílogo, *Entre Tierra y Luz*–, componen una obra maestra absoluta de la historieta contemporánea, a lo que contribuye decisivamente el que no se trate realmente de una trilogía, como la saga de *Brek Zarith*, sino de una larga aventura dividida en tres partes, a la usanza de Charlier.

Secuencia de *Los arqueros*

Después de estos episodios, la serie volverá a la tónica anterior, componiéndose únicamente de historias completas que se siguen unas a otras, pero manteniendo líneas argumentales que se prolongan de álbum en álbum. Así, hemos visto crecer a Jolan y cómo desarrollaba sus poderes, hemos visto nacer y también crecer a su hermana Loba, hemos asistido a las idas y venidas de Thorgal, Aaricia y sus hijos del continente a su isla, la partida en solitario de Thorgal y sus peripecias con Kriss de Valnor... Como en la vida real, los sucesos pasados tienen a menudo consecuencias más adelante, y asuntos que se creían olvidados, como el de la corona de Ogotaï, vuelven al primer plano de la serie. Los personajes principales evolucionan y se enriquecen episodio tras episodio, los secundarios aparecen y reaparecen, y cambian con el paso del tiempo, como lo hacen las personas de carne y hueso, haciéndolos más creíbles, más interesantes, más entrañables o más odiosos, según el caso: el oportunista Gandalf, de quien hemos sabido, retrospectivamente, los motivos de su odio hacia Thorgal; el príncipe Galathorn, noble y honrado, pero condicionado por el trono maldito que tanta sangre ha costado y al que está encadenado, convirtiéndole en un ser infeliz; Kriss de Valnor, despiadada y capaz de las mayores bajezas para salirse con la suya, lo que no le impide sentir una debilidad, cada vez más evidente a medida que avanza la saga, por el héroe, al que acabará consiguiendo, al menos por algún tiempo, convertir en su hombre, y que nos acabará mostrando que no es un personaje monolítico en su falta de escrúpulos, con su heroico gesto final; la joven, impetuosa y trágica Shaniah, cuya pasión por Thorgal llevará a los suyos a la perdición, y cuya presencia, aunque limitada a dos episodios, es una de las más memorables y enternecedoras de la serie; el arrojado y atolondrado Tjall, arrastrado a la traición por Kriss de Valnor, de la que sólo se redimirá con su muerte heroica salvando a sus amigos; el afable Pie-de-Árbol, que acaba resultando un entrañable viejo verde; el ambicioso y enloquecido Ogotaï, prisionero de un mundo que quiso conquistar y que, convertido en dios viviente, quiere destruir entre cataratas de sangre, personaje grandioso y trágico al que es fácil relacionar con el Kurtz de Joseph Conrad y Francis Coppola; su anciano enemigo Tanatloc, que intenta destruirle para salvar a la humanidad, y que, a las puertas de la muerte, descubre horrorizado, como en una tragedia griega, que ha enviado a asesinarle a su propio hijo; Variay, regente de los xinjins, que ama a Tanatloc y que sin embargo, porque ama aún más a su propio pueblo, desoye y destruye el testamento grabado del que fue su señor y su dios...

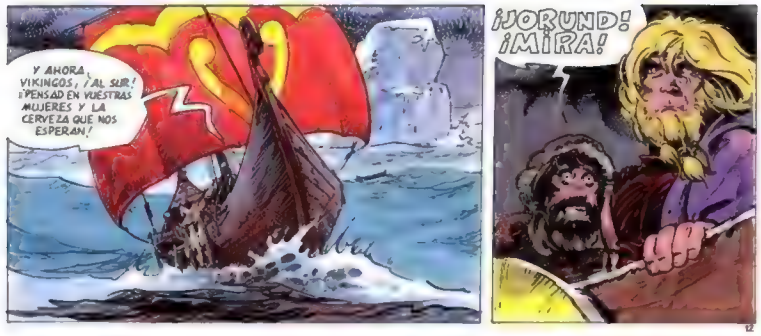


Página doble con muchos de los personajes y momentos de la saga, tomada de *El reino bajo la arena*

Todo ello no hace sino enriquecer progresivamente la saga, tanto más interesante y agradable de leer cuanta más historia, más biografía, va dejando atrás. Porque, como en el caso de *Blueberry*, tenemos la sensación de estar leyendo una auténtica biografía, bien que repleta de acontecimientos maravillosos y fantásticos, y con sus momentos álgidos y sus altibajos, cada nuevo álbum que aparece en el mercado es entusiásticamente recibido por los lectores, deseosos de saber cómo sigue la vida de sus/nuestros héroes.

EL MUNDO DE THORGAL

Hablemos ahora del marco en el que se desarrollan estas aventuras. En los dos primeros episodios vemos huestes de vikingos y bárbaros montañeses, además de esquimales mandados por un guerrero armado y vestido a la usanza de la antigua Grecia, que en realidad no es sino la hija de Slive. Es cierto, sin embargo, que en *Casi el paraíso...* se nos dice que estamos en el año 1000, lo que se corresponde más o menos con la época de apogeo de los vikingos; y que en *La caída de Brek Zaritz* la flota invasora vikinga es incendiada con espejos gigantes similares a los utilizados por Arquímedes contra los romanos en Siracusa, hecho que se menciona como ocurrido mil años atrás. Este último dato nos hace ver, además, que nos encontramos en el mundo real, en la Tierra, no en un mundo imaginario o alternativo. Sí, pero no. Y es que ya el tercer episodio, *Los tres ancianos del país de Arán*, acaba de poner claramente de manifiesto que Van Hamme no tiene una especial preocupación por situar las andanzas de Thorgal en una época y región determinada. El ambiente y el atrezzo de este álbum es más propio de un relato de fantasía heroica al estilo de *Conan* que de un relato medieval, y además aparece un grupo de variopintos guerreros, pertenecientes no ya a países distintos, entre ellos un samurai, un guerrero chino, uno africano, otro hindú, etc., sino a épocas diferentes, con armaduras algunas anteriores a las Cruzadas y otras propias de la Guerra de los Cien Años.



Ambiente vikingo...

...junto con fantasía heroica...

...y variopintos guerreros de países y épocas distintas

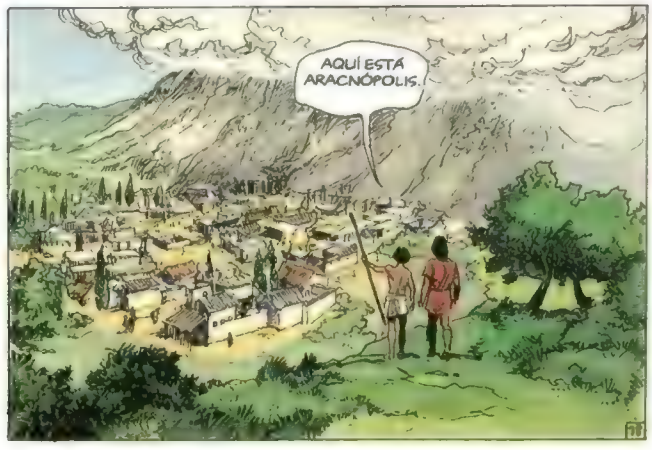
Los álbumes siguientes de la serie no harán sino evidenciar que el mundo vagamente medieval en el que se mueve nuestro héroe no tiene mucho que ver con la historia, aunque sí con las leyendas y los mitos nórdicos. Los vikingos, su indumentaria –a excepción de algunos tópicos cascos con cuernos, especialmente en los primeros episodios–, su religión, su organización, sus usos y costumbres, están retratados de forma creíble y convincente. Pero fuera de su país nos encontramos con un mundo semibárbaro poblado de señoríos y pequeños reinos de apariencia prefeudal que sólo parcialmente podemos relacionar con la alta Edad Media europea, y desde luego muy poco con la tópica versión edulcorada y de colorines que la literatura romántica inglesa y el cine de Hollywood nos han hecho pasar por la auténtica. Sólo algunos pueblos vecinos de los hombres del Norte son mencionados por su nombre, como los sajones y los caledonianos, aparte de referencias a algún pueblo lejano, como los bizantinos, que por cierto acabarán apareciendo en los últimos tiempos de la serie. Parece como si Van Hamme y Rosinski describiesen su mundo de forma deliberadamente difusa para irlo amoldando a las necesidades de sus historias y no al revés, como ocurriría de haber intentado realizar un tebeo histórico.

Así, se toman muchas libertades, utilizando elementos históricos heterogéneos. En *La galera negra* y los siguientes episodios, el reino de Brek-Zarith es un escenario en el que guerreros más o menos medievales coexisten con galeras, galeotes y capataces salidos de *Ben-Hur*, príncipes depravados de *Yo, Claudio*, cortesanos con ropas del siglo XVI y disfrazados con cabezas de animales y bailarinas semidesnudas con la piel pintada de azul. El mismo reino y castillo de Brek-Zarith resulta tanto más fantástico cuanto que no se parece a ningún escenario histórico reconocible, y su ubicación geográfica resulta tan difusa que podría estar casi en cualquier parte.

La saga del *país Qa*, por su parte, nos presenta a dos naciones amerindias que han dado en una sola generación el paso de gigante desde la aldea primitiva a poderosas ciudades-estado gracias a los dos hombres-dioses (respectivamente abuelo materno y padre de Thorgal) que las dirigen. Van Hamme y Rosinski parecen darnos su propia versión del nacimiento de las civilizaciones maya y azteca, aunque las sociedades que nos describen no se corresponden del todo con lo que sabemos de esos pueblos, sino que toman muchos elementos históricos para ambientar un mundo imaginario a su medida.

Civilizaciones amerindias fantásticas en la saga del *país Qa*

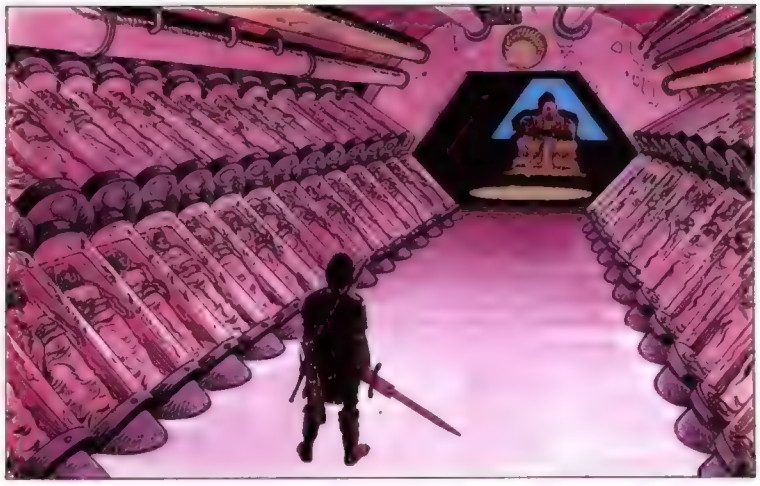
En los últimos episodios tenemos una sociedad salida de la Grecia clásica en *Aracnea*, aunque se explica por tratarse de un mundo cerrado que sigue los usos y costumbres de sus remotos antepasados; mientras que el reino que aparece en *La peste azul*, que cuenta con algunos elementos arábigo-orientales, tiene aún menos que ver que ningún otro escenario de la serie con ninguna realidad histórica o geográfica conocida. El imperio romano de Oriente –curiosamente sólo se menciona como tal en la página resumen del episodio anterior con el que empieza *Kriss de Valnor*– sólo es identificable con el auténtico Imperio Bizantino por su ambiente insular mediterráneo y por su ambientación estilo romano, en el que, por cierto, los soldados visten y van armados igual que en los tiempos de Augusto, mil años antes, como si el tiempo no pasase ni la sociedad evolucionase.



La Grecia clásica en *Aracnea*

De forma muy parecida al gran Hal Foster con *El príncipe Valiente*, nuestro tándem no hace ni pretende hacer aventuras históricas, sino que utiliza la historia a su conveniencia para dar cuerpo y sustancia a la saga de *Thorgal*. No se inventan un mundo alternativo o una Edad Hibórea cualquiera, sino que ambientan su relato en la Edad Media, una Edad Media más que difusa e inconcreta, pero que, por estar situada en nuestro mundo, nos resulta más próxima y sus personajes más creíbles y cercanos.

En esta nebulosa Europa por la que se mueven los protagonistas hay un detalle a tener en cuenta, y es la ausencia de cualquier referencia a la religión cristiana. En los países nórdicos es comprensible, pues allí reinan los dioses Odín y Thor, pero en el resto, incluso en países visiblemente mucho más al sur, como mucho se hacen vagas referencias a los dioses en general. El cristianismo, históricamente extendido ya por toda Europa hacia el año 1000, incluso en las regiones más apartadas y bárbaras, no aparece en Thorgal ni por el forro. Sin duda porque los únicos dioses "reales" que aparecen como tales en la saga, dirigiendo a su gusto los destinos de los hombres, son precisamente los dioses nórdicos, y toda esta mitología ocupa un lugar esencial en el desarrollo de la serie. Cualquier mención al cristianismo habría restado credibilidad y coherencia interna al mundo de *Thorgal*, que se sustenta en buena medida en esa base mitológica y en el maravilloso despliegue de elementos fantásticos que nutre la epopeya. Por otra parte, el cristianismo pervive hoy en día y nuestro mundo actual está conformado en buena medida por él, mientras que la antigua religión de los vikingos, en parte por haber desaparecido por completo como tal hace un milenio, forma parte de nuestro acervo cultural y mitológico, del que han nacido tantas y tan maravillosas historias desde la noche de los tiempos.



Fantasía heroica y ciencia ficción: Thorgal a punto de descubrir su orígen en *La isla de los mares helados*

Temáticamente, las aventuras de *Thorgal* podemos clasificarlas como fantasía heroica sazonada con muchos elementos de ciencia ficción ambientada en tiempos vagamente históricos. La fantasía tiene aquí como materia prima principal la mitología nórdica, recreada y reinventada por la desbordante imaginación de Van Hamme, pues, al igual que utiliza a su conveniencia la historia o elementos históricos para dar cuerpo y color a su saga, se sirve de los mitos escandinavos para desarrollar y enriquecer su propio universo, un universo en el que Asgard, la morada de Thor y Odín, y la muchedumbre de dioses que habitan en él, coexisten no sólo con enanos, gigantes, walkirias, genios, elfos y serpientes gigantes y milenarias, sino con toda clase de criaturas, seres y prodigios de cosecha propia de Van Hamme. Aunque la fantasía es el elemento principal de la serie, los episodios se decantan a menudo hacia la ciencia ficción en detrimento de la primera, si bien lo más frecuente es que ambas temáticas estén mezcladas en plena armonía. A menudo se puede considerar el relato igualmente como perteneciente a un género u otro en función de la explicación que se le dé al elemento fantástico. Así, por ejemplo, los maravillosos poderes, aún en desarrollo, de Jolan, considerados como mágicos por quienes le rodean, tienen una explicación seudocientífica en la transmutación de la materia, arte que los hombres de las estrellas llegaron a dominar por completo, y que el muchacho ha heredado de ellos a través de su padre. En algunos episodios, sin embargo, como ocurre en *Los arqueros* o *Loba*, la temática fantástica brilla por su ausencia, convirtiéndose entonces la historia en un simple relato de acción y aventura pura, sin por ello disminuir un ápice su interés.

UN NARRADOR EXCEPCIONAL

Añadamos a todo lo ya dicho que, siendo *Thorgal* lo que es en función de su atinada mezcla de fantasía y aventuras, de la idiosincrasia de su héroe y sus personajes, todo ello, con ser significativo, no sería suficiente para explicar su éxito sin referirnos, por un lado, al casi siempre espléndido dibujo de Rosinski y su maravillosa capacidad para recrear mundos y ambientes con absoluta convicción, sin que importe mucho que esos escenarios e indumentarias sean históricamente reales o no, sino que sean sugestivos y creíbles; en una palabra, que den vida al relato. Por el otro, y sobre todo, está la inmensa habilidad de ese señor llamado Jean van Hamme, un increíble narrador de historias, capaz de hilvanar todos los elementos que introduce en sus relatos, elementos muchas veces poco originales y vistos ya en muchos sitios, pero que coloca y reordena haciéndolos parecer originales; y especialmente con esa habilidad para mantener y acrecentar el interés del lector página a página, sin dejar adivinar lo que va a ocurrir y sorprendiéndonos siempre al final. Todo ello aderezado por unos diálogos impecables y precisos que en pocas palabras definen y dan vida a la perfección a personajes y situaciones y que tantas veces nos conmueven en lo más íntimo.

Baste como ejemplo un extracto del diálogo en el que, en *La jaula*, Aaricia finge no reconocer a su marido, al que mantiene encerrado, despechada por haberla traicionado éste (bien que a causa de su amnesia) con Kriss de Valnor:

> *"Ya ves, hombre. No te interesa hacerte pasar por Thorgal, ya que no sé si podría llegar a perdonarle las lágrimas de dolor y de odio que derramaba cada noche.*
> *No sé si podré olvidar algún día las horribles imágenes de esa mujer y mi marido entrelazados en una misma cama.*
> *No, hombre, no te conviene ser él, ya que si estuviera aquí, en tu lugar, ¿cuántos años debería pasar en esta jaula para pagarme mi melancolía y mi amargura?"*

A lo que Thorgal, agarrándose a los barrotes que les separan, pregunta, cabizbajo:

> *"Si estuviera aquí, en mi lugar, ¿qué podría decirte, Aaricia?*
> *Si Thorgal estuviera en esta jaula, ¿qué debería hacer para estrecharte entre sus brazos y decirte que nunca quiso a otra que no fueras tú?"*

Y Aaricia responde:

> *"Nada.*
> *No tendría que decir ni hacer nada... Sólo tendría que volver."*

YA VES, HOMBRE, NO TE INTERESA HACERTE PAGAR POR THORGAL. YA QUE NO SE SI PODRÍA LLEGAR A PERDONARLE LAS LÁGRIMAS DE DOLOR Y DE ODIO QUE DERRAMABA CADA NOCHE.
NO HOMBRE, NO TE CONVIENE SER EL. YA QUE SI ESTUVIERA AQUÍ EN TU LUGAR, ¡CUANTOS AÑOS DEBERÍA PASAR EN ESTA JAULA PARA PAGARME MI MELANCOLÍA Y MI AMARGURA!
SI ESTUVIERA AQUÍ EN MI LUGAR, ¿QUÉ PODRÍA DECIRTE, AARICIA?
NO SÉ SI PODRÉ OLVIDAR ALGÚN DÍA LAS HORRIBLES IMÁGENES DE ESA MUJER Y MI MARIDO ENTRELAZADOS EN UNA MISMA CAMA
SI THORGAL ESTUVIERA EN ESTA JAULA, ¿QUÉ DEBERÍA HACER PARA ESTRECHARTE ENTRE SUS BRAZOS Y DECIRTE QUE NUNCA QUISO A OTRA QUE NO FUERAS TÚ?
NADA
NO TENDRÍA QUE DECIR NI HACER NADA
SÓLO TENDRÍA QUE VOLVER

El citado diálogo, de *La jaula*

Siempre la palabra justa en el momento justo. Lo que en otras manos sería vulgar, insípido, cursi o aburrido, en las de Van Hamme se convierte en un prodigio de emoción e intenso dramatismo, en una epopeya compuesta por historias inolvidables que seguirán conmoviéndonos con los años, cuando las recordemos o releamos. Eso es sin duda lo que distingue a los autores del montón de los grandes maestros.

EL RELEVO

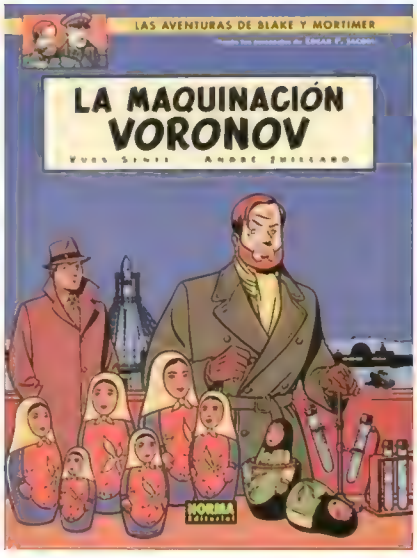
El álbum *El sacrificio* es importante no sólo por pasar a ocupar Jolan el puesto de protagonista por encima de Thorgal –otro punto en común con *El príncipe Valiente*–, sino porque es también el último de Van Hamme, que abandona su principal personaje después de treinta años y 29 álbumes. Ya hacía tiempo que había advertido que deseaba dejar algunas series para tener más tiempo para sus otras actividades, el teatro y los guiones cinematográficos; posiblemente estaba ya también cansado de buscar nuevos argumentos para *Thorgal*, y no podemos olvidar que Jean van Hamme se aproximaba ya a los 70.

Claro está, una serie de tanto éxito no se podía cortar así como así, tanto más cuanto que Rosinski seguía demostrando –pese a tener apenas dos años menos que Van Hamme– que estaba artísticamente en mejor forma que nunca, como se puede apreciar con el uso de la pintura en vez de la tinta a partir precisamente de ese mismo álbum, emulando y superando luego, álbum tras álbum, el preciosismo gráfico mostrado en tantas portadas y luego en las planchas a partir de *Skarbek*. Así que el espectáculo tenía que continuar, ya sin su creador gráfico a cargo del timón. El veterano Van Hamme no pasa, sin embargo, el testigo a cualquiera. Es **Yves Senté**, irrumpido de forma espectacular apenas unos años atrás en el campo del guión de historietas, la persona llamada a sucederle.

Yves Senté

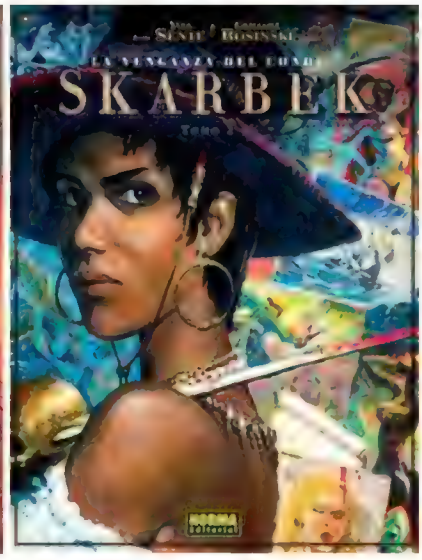
¿Quién es Senté? Nacido cerca de Bruselas en 1946, este caballero, licenciado en derecho, hizo sus pinitos como caricaturista en el *Wall Street Journal* y publicó alguna historieta en revistas belgas de poca monta antes de entrar en Editions du Lombard para convertirse en editor de la ya decadente revista *Tintin*, poco después reconvertido en *Hello BD*, sin que sus intentos de remozar la publicación pudieran frenar su caída de ventas y su definitiva desaparición tras haber sido durante 47 años uno de los máximos referentes del mercado mundial de historietas y plataforma de lanzamiento de un gran número de autores y personajes. Pese a todo, en 1993 pasa a ser director editorial de la veterana empresa, y centra sus esfuerzos en renovar y ampliar la publicación de álbumes.

Será el relanzamiento de los veteranos *Blake y Mortimer*, cuyas nuevas aventuras, como ya se ha dicho, pasan a ser escritas por Van Hamme, el que le dará la oportunidad para convertirse en guionista. Sucede que, en 1997, a nuestro hombre se le ocurre escribir él mismo una página de guión a modo de test para buscar posibles ayudantes para Ted Benoit, nuevo dibujante de la serie, y parece que la experiencia le anima a seguir escribiendo. Escribe entonces la sinopsis de lo que luego sería el álbum *La maquinación Voronov* y se la envía, anónimamente, a Didier Christmann, editor de la colección. Éste queda entusiasmado, y el desconocido autor se da entonces a conocer, para sorpresa de propios y extraños. Cuando en 2000 sale el nuevo álbum, con dibujos nada menos que de André Juillard, constatamos que *La maquinación Voronov*, obra de un guionista novel, es un relato apasionante, aún mejor que el excelente *El caso Francis Blake*, el álbum de *Blake y Mortimer* escrito por el maestro Van Hamme, y, lo que es aún más sorprendente, tanto uno como otro son a su vez casi indistinguibles, en estilo y en calidad, de las historias clásicas de Edgar P. Jacobs.



Cubierta de *La maquinación Voronov* (2001)

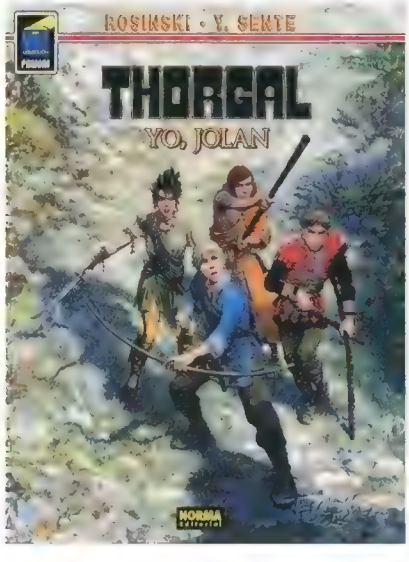
Cubierta de *Janitor* (2008)



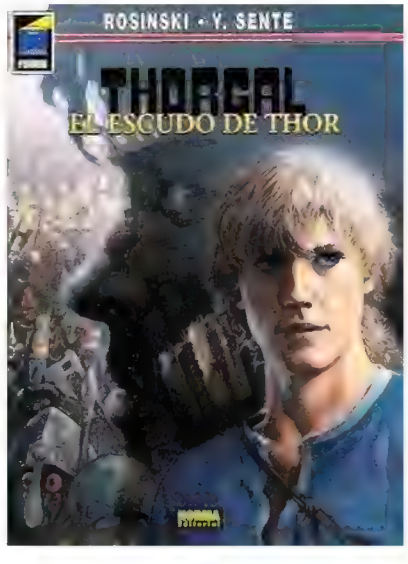
Cubierta del segundo número de *La venganza del conde Skarbek* (2010)

Senté seguirá formando equipo con Juillard en los años siguientes, totalizando otros tres álbumes hasta la fecha de *Blake y Mortimer* –a la vez que Van Hamme rivaliza con él escribiendo otros tres en el mismo tiempo con otros dibujantes-, en un mano a mano increíble que convierte la mítica serie en un éxito rotundo de ventas que desborda el de la serie original. Aún más osado que Van Hamme, Senté se atreve a indagar sobre el pasado de los personajes por medio de un prolongado *flash-back*, inventándose para ellos una juventud y unas familias más que plausibles. No contento con ello, da rienda suelta a sus ideas creando nuevas series con nuevos personajes: *Le Janitor*, con François Boucq, con las aventuras nada menos que de un agente secreto del Vaticano, que poco tiene que envidiar al mismísimo James Bond, y, con Rosinski, *La venganza del conde Skarbek*.

Senté arranca su primer guión, cuyo título, *Yo, Jolan*, es toda una declaración de principios, del mismo punto exacto, narrativo, físico y temporal, en que lo dejó Van Hamme, y claramente de acuerdo con éste, cuando Jolan se despide de su padre en el bosque y va al encuentro de Manthor, que le espera en lo alto de la colina. Aquí empiezan un viaje y una aventura iniciáticos en los que el mago somete a Jolan, junto con otros jóvenes candidatos, a una serie de pruebas que culminarán, en *El Escudo de Thor*, en una incursión al mismísimo Asgard, hogar de Odín y de Thor, con unos propósitos que, al concluir el segundo álbum, no están del todo claros, mientras que, en Midgard, es decir, en nuestro mundo, Thorgal y Aaricia ven su tan ansiada vida en un hogar por fin recuperado amenazada por esa herencia que les dejó Kriss de Valnor y que a su vez está relacionada con las peripecias que su hijo está sufriendo...



Cubierta de *Yo, Jolan* (2007)



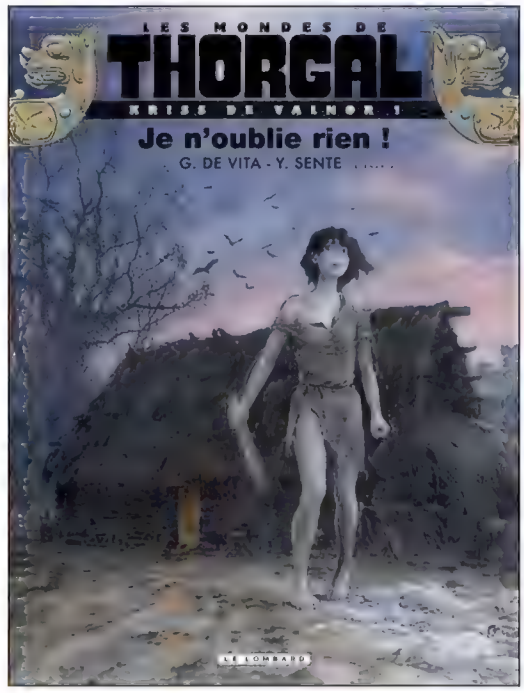
Cubierta de *El Escudo de Thor* (2009)

¿Qué podemos decir de Yves Senté? Ya he dejado entrever que el recién llegado ha demostrado ser todo un autor-revelación, quizás uno de los guionistas más interesantes del panorama historietístico europeo actual. Con muchos puntos en común con Van Hamme, con quien es la segunda serie que comparte, es un excelente narrador, sabe imprimir a sus historias un ritmo trepidante, sus diálogos son ágiles y precisos, sin una palabra de más ni de menos, y consigue mantener en todo momento el interés del lector, a menudo engañándole –pues en sus historias las cosas a menudo no son lo que parecen–, pero al mismo tiempo dándole pistas que le permitan intuir, si no adivinar, los derroteros y giros sorprendentes que va a seguir la trama, con lo que aquél se ve gratificado cuando comprueba que sus sospechas eran fundadas, aunque a menudo el gato encerrado es distinto del que había supuesto.

Aclaremos que, en *Thorgal*, Senté no ha intentado *camaleonizarse* y emular el estilo de Van Hamme, como sí hizo con Jacobs, pues el suyo es, pese a sus similitudes, bastante distinto del creador de la serie. Senté no es Van Hamme, ni pretende serlo, pero su *Thorgal* sigue siendo *Thorgal*, y sigue fielmente y en todo momento el espíritu y la letra de la serie. No tiene, sin embargo, por ejemplo, la endiablada habilidad para la elipsis de Van Hamme, y necesita muchas páginas para narrar una historia, por otra parte, muy atractiva y sugerente –apoyada, como queda dicho, en un Rosinski, pese a su edad, más grande que nunca–, pero que no tenemos del todo claro adónde nos va a llevar, pues nos ha planteado muchos enigmas que quedan, de momento, sin respuesta. Por otra parte, ese final de episodio a lo *Rey León* es flojo, no está a la altura de lo que cabe esperar de *Thorgal*.

En Bélgica y Francia está a punto de aparecer el siguiente episodio: *La batalla de Asgard*. Quizás al leerlo acabaremos de salir de dudas de si, como esperamos, el aprendiz de brujo Yves Senté, que hasta ahora ha salido más que airoso de todos los desafíos que ha asumido en la última década, ha sido la elección adecuada para continuar la serie y si podemos darle el título de sucesor en toda regla del a menudo genial Jean van Hamme, o si hubiera sido mejor que la saga se cerrase definitivamente para pasar al Olimpo de los grandes tebeos de la historia. El tiempo lo dirá, pero, en todo caso, nunca podrá borrar los grandes momentos, las bellísimas páginas que Thorgal, o más bien sus creadores, han escrito en esa misma historia.

Cubierta del tomo nº32 de la serie: *La bataille d'Asgard* (2010)



***Cubierta del primer álbum de la nueva serie Les Mondes de Thorgal* (2010)**

Recientemente se anunció la próxima publicación del primer álbum de lo que va a ser un *spin-off* de *Thorgal* –como ya los hay de *XIII*–, dedicado –era de esperar– a Kriss de Valnor, obra de Senté y con dibujos del italiano Giulio de Vita –autor de *James Healer* y *Wisher*–, aunque la portada será de Rosinski, para dar mayor unidad gráfica al conjunto. Por cierto que, según me entero, Piotr, el hijo de este último, es el coordinador gráfico de la serie. ¿Serán estos dos nuevos nombres los posibles sucesores del maestro polaco, si *Thorgal* sigue adelante, teniendo en cuenta que los años no pasan en balde y que, en un futuro, esperemos que muy lejano, el maestro polaco tendrá que pensar en ir recogiendo los pinceles?

LAS CIUDADES OSCURAS
PEDRO F. NAVARRO

Traducción de "LAS CIUDADES OSCURAS" • LAS ESTACIONES DE NEMO Nº 25

Las estaciones de Nemo nº 25
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, 26-X-2010
Notas: Articulo aparecido originalmente en el número 25 de la revista teórica Las estaciones de Nemo de primavera de 2003, recuperado ahora en Tebeosfera, revisado y actualizado por el autor para esta edición.

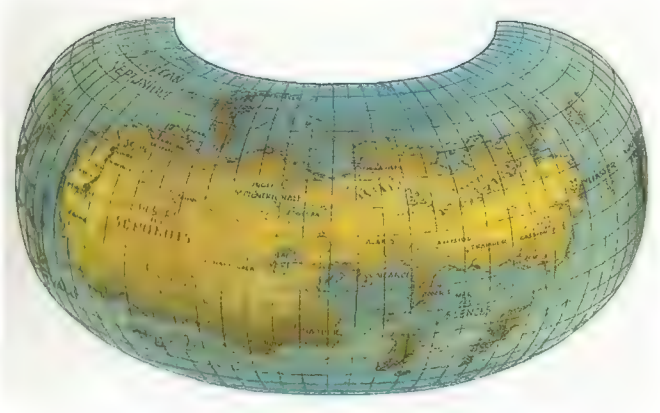
LAS CIUDADES OSCURAS

Bajo el título *Cités obscures* se agrupan una quincena de álbumes de diverso contenido (historieta, libro ilustrado, atlas, etc.) publicados por el editor belga Casterman. Los autores François Schuiten y Benoît Peeters describen un mundo fantástico y presuntamente paralelo al nuestro en el que formulan ficciones arquitectónicas, alegorías políticas y un planteamiento del ordenamiento social humano a caballo entre mito e historia.
El presente artículo pretende ser un acercamiento a ese mundo paralelo (o "antimundo").

> *"Franz Bauer cruza la Puerta B, Eugen Robick se duerme en su despacho, Isidore Louis abre incrédulo otro libro, Giovanni Battista recoge sus cosas, Ferdinand Robar desea ver ocultarse el sol en el Bosque de Megara, Constant Abeels grita desde una ventanilla mientras Tina Tonero le escucha, Stanislas Sainclair abre un nuevo camino en su periódico, Mary von Rathen levanta los brazos, Albert Chamisso despierta sobresaltado, Roland de Cremer otea el horizonte, Constant Abeels, años después, se pregunta de dónde ha salido aquella piedra, Aimé, entre las ruinas de una biblioteca, encuentra un libro..."*

¿MITO O REALIDAD? EL REFLEJO Y LOS EXPLORADORES

Debemos partir de una duda razonable sobre la existencia o no de las ciudades oscuras. Hay tantos argumentos a favor como en contra.



Un planeta no lejano al nuestro es lo que llamamos "las ciudades oscuras", "el continente de las ciudades oscuras", o simplemente "el otro mundo". No sabemos dónde se encuentra, ni tampoco la distancia que nos separa. Sí sabemos que nuestro satélite, la Luna, se manifiesta de forma pareja en ambos mundos, por lo que pensamos que una cercanía no es una idea tan descabellada, y sí plausible. Hay hipótesis que nos dicen que ambos planetas pueden sufrir una especie de eclipse perpetuo, ya que desde las ciudades oscuras no se ve la Tierra y viceversa. Explicaciones, tantas como queramos dar; Schuiten y Peeters, en el libro *La guía de las ciudades (Le Guide des Cités)*, apuntan: "Curvatura del espacio, falla temporal, universos engastados: todas estas hipótesis son demasiado insuficientes para llegar a comprender de manera satisfactoria cómo están unidos los dos planetas".

Cubierta de una edición *integral* francesa de *La frontera invisible*

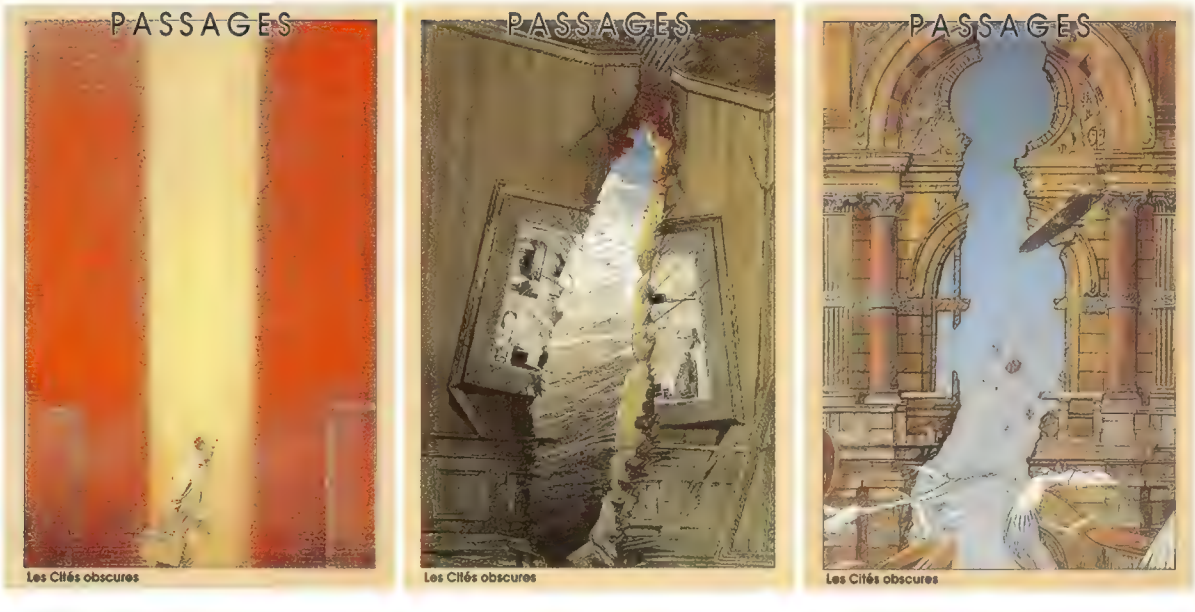
¿Quizás sea un reflejo distorsionado de nuestras ambiciones?

Al acercarnos a este mundo debemos hacerlo desde la perspectiva de un "explorador", en el sentido más estricto del término.

Los autores del libro anteriormente mencionado nos hablan del problema cartográfico indicándonos que cada ciudad, durante decenios, ha pensado ser el centro de su mundo (¿vanidad?, ¿reflejo de las teorías de nuestro planeta?), y sus mapas siempre han sido confeccionados con esta premisa. Ahora podemos decir que una parte del mundo de las ciudades oscuras está explorado, pero la parte más extensa sigue siendo un misterio para todos. Existen en estos momentos varias cartas geográficas bastante precisas, aunque las dudas nos siguen asaltando. No menos inquietante es el problema histórico, pensemos que su presente es el del "año", tomemos los términos con reservas, 769, aproximadamente. Su año cero se determina con un acontecimiento básico: el inicio de la construcción de la Torre. ¿A qué año de nuestra cronología sería equivalente?: es imposible determinarlo.

Las ciudades más importantes de este mundo son, por orden alfabético: Alaxis, Armilia, Blossfeldstad, Brüsel, Calvani, Mylos, Pâhry, Sodrovno-Voldachie (La), Taxandria, Urbicande, Xhystos. Siguiendo con la teoría del reflejo, podemos percatarnos del parecido de estas ciudades con las de nuestro mundo. Brüsel podría ser el reflejo de Bruselas, Pâhry el de París.

Las ciudades oscuras podríamos decir que existen, que no son creación de nadie, y menos aún de Schuiten y Peeters. Ellos nos dicen con claridad: "Contrariamente a una de las leyendas más extendidas, no somos los inventores de las ciudades oscuras ni tampoco los primeros en evocarlas".



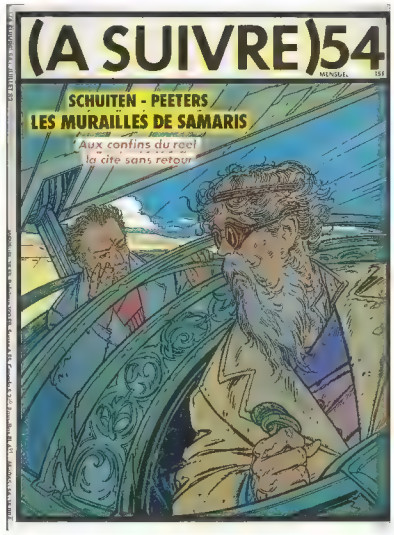
Tres ilustraciones de la serie de postales titulada *Passages*

Debemos entender a los autores como dos exploradores que han encontrado la manera de poder atravesar la "barrera" que separa ambos mundos. ¿Cómo lo han hecho?: ése es uno de los misterios. Existen "pasajes" que llevan de un mundo al otro. ¿Dónde se encuentran? ¿Cómo se utilizan?

Los creadores de las *Cités obscures* nos cuentan cómo comenzó todo. Fue un domingo del año 1980. Durante una visita al Palacio de la Justicia de Bruselas –obra de un enigmático arquitecto, Joseph Poelaert, del cual se conservan sólo rarísimos datos acerca de su vida, y grandes lagunas, como por ejemplo el paradero de los planos del inmenso palacio, o cómo fue posible que con un mínimo currículo consiguiera hacerse con un encargo como el del palacio–, en una de sus salas hallaron por azar lo que más tarde llamarían "pasaje", que les condujo a un mundo desconocido, el continente de las ciudades oscuras. A su regreso tuvieron la necesidad de escribir sobre "el otro mundo" utilizando el medio que mejor conocían: la historieta. Aseguran incluso haber tenido contacto postal con una habitante de la ciudad de Mylos: Mary von Rathen.

Vista de Brüsel coronada por el Palacio de la Justicia

EL INICIO DE LA SERIE



Cubierta del número 54 de la revista *À Suivre*

Cerca de treinta años han pasado desde la publicación en la mítica revista *À Suivre*, en el número 53, del primer capítulo de la obra *Les murailles de Samaris*. Primera colaboración oficial del dibujante François Schuiten y del guionista Benoît Peeters. Estos autores se conocían desde los doce años, cuando asistían juntos a las clases de pintura que impartía el padre del primero, Robert Schuiten. Desde este momento se estableció entre ellos una complicidad en la forma de hacer y ver las cosas que hacía presagiar su futura colaboración. Llegaron incluso a imaginar una revista: *Go*.

À Suivre rechazó la publicación del libro *Aux Medianes de Cymbiola*, obra realizada a partes iguales entre Schuiten y Claude Renard[1], alegando la revista problemas de índole técnica; este rechazo fue el germen del inicio de la colaboración con Peeters. Schuiten comentaba en una entrevista[2] las razones por las que decidió colaborar con Peeters: "Amaba la historieta y estaba muy interesado en el medio. Por convicción, porque se había establecido una rara connivencia entre nosotros, sentía que era el colaborador ideal".

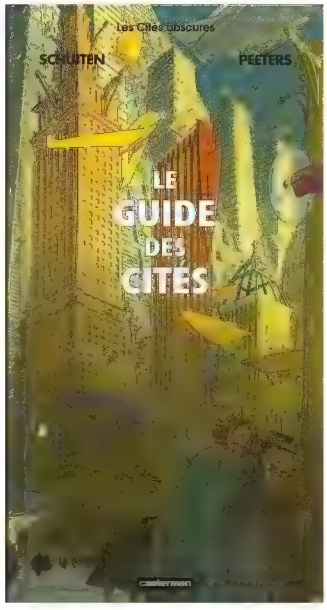
Comenzaron a preparar el proyecto conjunto que sería la propuesta del libro de *Las murallas de Samaris*, encontrando lugares comunes, algo nada difícil entre ellos. *À Suivre* la aceptó rápidamente.

LAS FORMAS

Nunca se plantearon la realización de una serie según el modelo clásico, intentaban con sus propuestas realizar historias interconectadas pero que no tuvieran una continuidad clara. Hubo un momento en que su editor les propuso ubicar los libros publicados bajo un epígrafe común. Aquello supuso una decepción para los autores, ya que tenían que abdicar de una manera de ver sus libros más como un abanico de posibilidades cambiantes que como una realidad común.

Todos los libros de la serie de *Las Ciudades oscuras* están concebidos con una forma determinada y distinta: así podemos encontrar desde un relato mítico y fundacional como *La Tour* a un diario de viaje en dirigible en *La route d'Armilia*, pasando por un formato de periódico en *L'Écho des Cités*, o el equivalente a un atlas geográfico e histórico en *Le Guide des Cités*.

Pese a las formas, quizá un tanto extravagantes miradas desde un exterior, los autores intentan por todos los medios no caer en repeticiones, queriendo sorprender al lector con propuestas diferentes.



Cubierta de *Le Guide des Cités*

Cubierta de *Le Guide des Cités*

El concepto narrativo sí tiene una cierta repetición de moldes, siendo siempre la propuesta de un viaje, interior o físico, el desencadenante de la acción, lanzando hacia delante con un ritmo calculado la historieta y no dejando acabar la obra más que con el final del trayecto iniciado. El personaje principal siempre se ve arrastrado contra su voluntad al viaje que no prevé y que inicia debido a ciertos imprevistos; durante su transcurso se encontrará con una mujer que le atrae irremediablemente. Este esquema se cumple en casi todas las obras. *La chica inclinada* es el álbum que invierte el esquema, creando una situación atípica para el inicio de una búsqueda por parte de la protagonista, Mary von Rathen, siendo en esta ocasión un personaje femenino quien debe iniciar el viaje, más una huida, encontrando a un hombre decisivo en su vida.

TODO UN MUNDO: UN INTENTO DE CRONOLOGÍA

Viñeta de *La Tour*

El año cero de las ciudades oscuras marca el inicio de la construcción de su primera utopía: la Torre.

Hacia el año 450, Giovanni Battista, mantenedor de la Torre, no podrá arreglar los desperfectos del sector que le ha sido encargado debido a la escasez de materiales para realizar las reparaciones. Comenzará así el primer viaje mítico hacia la base de la Torre.

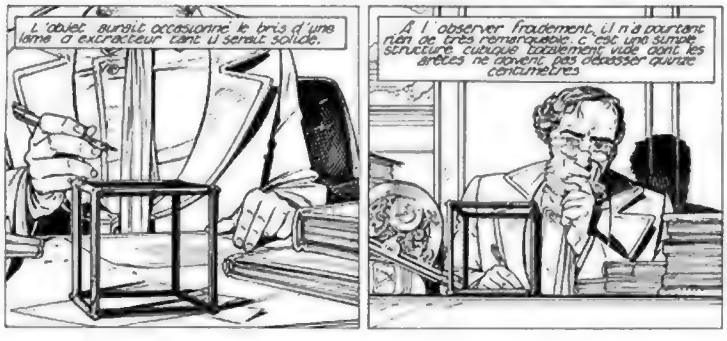
El año 696 es decisivo para comprender la verdadera cronología que envuelve todos los álbumes de las ciudades oscuras hasta el presente aproximado del año 769. Es en este año cuando hasta el Consejo de la ciudad de Xhystos llegan rumores extraños sobre la ciudad de Samaris, y deciden enviar a un joven oficial, Franz Bauer, para investigar. Su viaje durará nada menos que dieciocho años, lapso temporal impredecible para su protagonista, hasta el año 714, en el que regresará a Xhystos, encontrándose con un joven Eugen Robick, uno de los personajes fundamentales de la serie.

En el año 719 se crea el periódico *L'Écho des Cités*, editado en diversos idiomas y con el compromiso de llegar a todas las ciudades del continente oscuro. No mucho después, un secretario de redacción, Stanislas Sainclair, será nombrado redactor jefe, dando un nuevo impulso al rotativo gracias a la incorporación del color.

A partir de este momento, acontecimientos singulares se sucederán uno tras otro, fascinantes e improbables. Como la aparición en la ciudad de Samarodrive del Capitán Nemo –o quizás, como algunos de los testigos afirmaban, fuera el escritor Jules Verne caracterizado como su personaje más querido–, o los hechos y hallazgos de personajes variopintos, como el inventor Axel Wappendorf o el aventurero y fotógrafo Michel Ardan, o narraciones tan bellas como el viaje del huérfano Bogdam atravesando parte del continente, sin ningún medio, rumbo a La Ciudad del Libro, ubicada en las cercanías de Brüsel.

Ilustración titulada *Mysterieux retour du capitaine Nemo*, de *L'Écho des Cités*

El año 735 es otra fecha importante: en unas obras en la ciudad de Urbicanda se encuentra un cubo de apariencia inocua que será llevado al despacho del *urbatecto* de la ciudad, que no es otro que Eugen Robick. Las repercusiones de este hallazgo sacudirán todos los estamentos de la ciudad, y del continente oscuro.


L'objet aurait occasionné le bris d'une lame d'extracteur tant il serait solide.
A l'observer fraîchement, il n'a pourtant rien de très remarquable. C'est une simple structure cubique totalement vide dont les arêtes ne doivent pas dépasser quinze centimètres

Viñeta de *La Fièvre d'Urbicande*

Inspirándose en las reformas estructurales de algunas ciudades, Brüsel iniciará su total reconstrucción hacia el año 745-746, con inesperadas consecuencias. Nos encontraremos con viejos conocidos, como Axel Wappendorf o el propio Eugen Robick. El inicio de este álbum trae a la memoria un texto de Franz Kafka, *El castillo*.

Maqueta de la reconstrucción de Brüsel

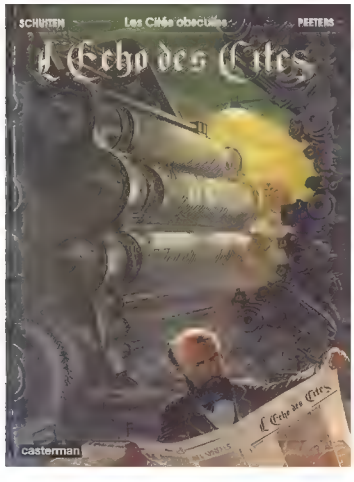
En este mismo año se producirá una avería importante en la regla del tiempo: un viaje en dirigible a través de las ciudades intentará poner solución a este hecho sin precedentes.

Al año siguiente, la familia Von Rathen viaja a Alaxis. Una atracción de feria produce un extraño efecto secundario sobre Mary, la hija del matrimonio. La niña queda inclinada. Comenzará para ella una huida de varios años a la búsqueda de una solución, que culminará en el año 751 en el Mont Michelson.

En el 750 se produce un descubrimiento que pondrá en duda el propio relato fundador de la Torre: el descubrimiento en el paraje de Marahuaca, en el desierto de los Somonitas, de una mastaba que data de tiempos anteriores a la propia Torre. Su descubridor, Benedickt Loderer, avisará enseguida a Michel Ardan, comenzando juntos la exploración de la tumba.

En el 755 se producirá en Pâhry el lamentable suceso del doctor Abraham.

Siete años más tarde, en el 762, se producirá el cierre del periódico *L'Écho des Cités*. Unos meses después aparecerá uno nuevo de la mano de Michel Ardan, *La Lumiere*.



L'Écho des Cités...

THE LIGHT
Friday
22 October 2010
Lumière sur les Cités will stop!
Permanent Obscure Exhibit to be build!?
"Le dernier plan" plays again in Brussels!
Schuiten won't design Comic Museum Groningen?!

... dio paso a *La Lumière*.
Arriba, su versión en linea y en inglés, *The Light*

Esta pequeña cronología tan sólo quiere aportar una visión panorámica de los acontecimientos más reseñables, siendo multitud los pequeños detalles, noticias y sucesos que dejo sin mencionar.

A TRAVÉS DEL TIEMPO

Las ciudades oscuras nos hablan de utopías, de personas que desean transformar todo su entorno en pos de unos ideales un tanto dudosos, como la perfección y simetría de una ciudad o el avance de un progreso arrollador que piensa más en su meta que en los propios habitantes de la ciudad, siendo éstos relegados a la transformación o en el peor de los casos, como ocurrió en la ciudad de Bloossfeldstad, al olvido.

Viñeta de *Souvenirs de l'Éternel Présent.*

Hay ciertas particularidades que resaltan en la serie de *Las Ciudades oscuras*. Una de ellas es la posibilidad de poder recorrer un mundo y sus personajes a través del tiempo, apareciendo jóvenes y viendo cómo van envejeciendo y cruzando las etapas de su vida, libro a libro, del mismo modo que vamos viendo cómo evolucionan y progresan las ciudades. Otra, sería que cada álbum, es autónomo en su concepción, permitiendo la lectura en cualquier orden y sin que haya necesidad de tener la serie completa para poder disfrutar de un solo título sea cual fuere; este hecho da la posibilidad de empezar la serie de *Las Ciudades oscuras* por cualquier libro e iniciar, como comentábamos al principio del artículo, una exploración personalizada de este mundo, lo que le otorga a la serie una gran variedad de miradas y de interpretaciones a medida que el lector va sumergiéndose en la lectura de los álbumes.

Sin lugar a dudas, la serie de *Las Ciudades oscuras* es una de las más importantes que se publican en la actualidad, y su longevidad, cercano ya el trigésimo aniversario, habla de su gran vitalidad, fuerza y vigencia.

REDESCUBRIENDO LAS CIUDADES OSCURAS

Schuiten y Peeters no son autores tipo. No son autores a los que fácilmente se pueda clasificar, o que se dirijan a un publico concreto, o que repitan un esquema que les ha funcionado y lo sigan haciendo hasta la saciedad. En el año 1983, con su propuesta para la revista *Á Suivre*,demostraron en sus inicios unas peculiaridades en un proyecto tan atípico como *Las murallas de Samaris*. A lo largo de los años ha quedado demostrado que su idea inicial, en un principio fuera de todo ámbito de apoyo y sumergida en un mercado rígidamente fiel a unos formatos concretos como lo era el mercado francés de mediados de los años ochenta, puede funcionar comercialmente y convertirse con el tiempo en una serie mítica, en una serie de referencia fundamental y, por tanto, en un icono cultural.

Schuiten y Peeters nos vuelven a sorprender ahora con una nueva y arriesgada propuesta. El origen de esta idea partió tras la reelaboración que iban a llevar a cabo en el álbum *La sombra de un hombre* (*L'Ombre d'un Homme*). En el apéndice de su nueva edición, Peeters hablaba de los cambios importantes que habían realizado a lo largo de los años en la serie *Las ciudades oscuras* durante el transcurso de su publicación:

> «Un año después de la primera edición de *Las murallas de Samaris* revisamos el final del álbum: era demasiado breve, hermético para un gran abanico de nuestros lectores. Más tarde añadimos un capítulo a *La chica inclinada*, modificamos *El archivista* y ampliamos *La guía de las ciudades*».

Tras estas reelaboraciones se dieron cuenta de que podían ir más allá, continuando además con la producción de los nuevos álbumes de la serie.

Las cuatro ediciones de *L'Enfant Penchée* publicadas por Casterman: de izquierda a derecha: edición original de 1996, edición de lujo de 1996, reedición en blanco y negro y menor formato de 2007 y nueva edición en color de 2010

Otra de las razones que les han llevado a poder tomar esta decisión se explica por la curiosidad innata del creador, esa sensación orgánica que queda tras la obra publicada, tras el paso del tiempo, esa sensación de cierta insatisfacción, de querencia por la mejora de la misma. A diferencia de otras artes donde el artista puede volver sobre la obra y retocarla, modificarla o mejorarla, éste no es un proceso habitual en la historieta. En este medio, la obra publicada queda sin posibilidad de volver sobre ella, debido a diversos argumentos. Como nos explica Schuiten, existen problemas de índole técnica: hoy en día, los impresores trabajan con la historieta sobre un archivo electrónico. Con el paso del tiempo, el archivo se va degradando y perdiendo calidad. Hay que entender que cuando un autor y un editor se enfrentan a la reedición de un material, la pregunta obligada que se hacen es cómo volver a encontrar, cómo conseguir el nivel de calidad del archivo en el que se grabó la obra original. Schuiten nos explica cómo ha vencido esta dificultad:

> «Conservo casi en su totalidad todas las páginas y dibujos originales de mis obras, algo poco habitual entre los autores de historieta. Volviendo a mecanizar los originales, junto con la editorial Casterman, nos hemos dado cuenta que tenemos la posibilidad de obtener un nuevo archivo de una calidad increíble»[3].

La decisión final se tomó con la propia editorial. Se iba a realizar la revisión del conjunto de la serie de *Las Ciudades oscuras*, álbum tras álbum, para conseguir realizar las transformaciones necesarias que le otorgaran una mayor coherencia a la saga sin perder en ningún momento la originalidad de la propuesta inicial. Los tres puntos principales a modificar fueron: la reelaboración de los contenidos, la reordenación de la edición original y la mejora en la fabricación del producto debida al nuevo rendimiento en la impresión.

NUEVA EDICIÓN: ÁLBUM TRAS ÁLBUM

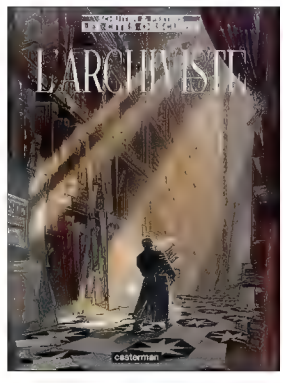
Iniciamos un repaso de los álbumes de la nueva edición indicando brevemente los cambios que se han introducido. Todos los libros recuperan los colores originales y una impresión de mayor calidad y contraste debido a un nuevo fotograbado que los restituye de la manera más fiel posible al original.

Les Murailles de Samaris, suivi de Les Mystères de Pâhry

La versión álbum de esta historia apareció por primera vez en 1983. Poco después fue modificado su final. La versión en cartoné del año 1988 se amplió con un texto de Benoît Peeters llamado *Retour à Samaris*.

La nueva edición del año 2007 pierde este apéndice. pero contiene cuatro historias cortas aparecidas anteriormente y que ahora se muestran en su versión definitiva bajo el epígrafe de *Les Mystères de Pâhry*. Las historietas cortas son *Le Grand Secret*, *Passage du Louvre*, *Le Fugitif* y *L'Étrange Cas du Dr. Abraham*. Según los autores, estas historietas forman parte de un álbum "fantasma" que no llegaron a realizar pero sí plantear.

La Fièvre d'Urbicande

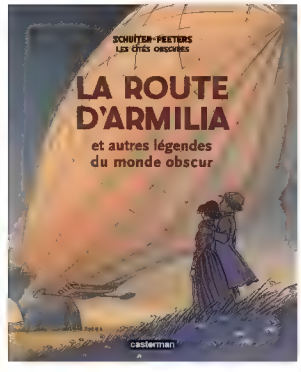


La nueva edición de 2009 añade como epílogo tres páginas adicionales de historieta publicadas inicialmente en el último número de la revista *À Suivre* llamada *La dernière vision d'Eugen Robick*. El apéndice *La légende du réseau* se ha aumentado en contenido, la maqueta ha sido revisada y se han añadido dos nuevas ilustraciones.

L'Archiviste

La nueva edición de 2009 no aporta ningún contenido nuevo a la corrección y ampliación realizada a este álbum en la edición del año 2000. Resalta que, al igual que todos los álbumes de la nueva edición, la impresión está más contrastada, dando mayor presencia e intensidad a las tintas.

La Tour



La nueva edición de 2008 se inicia con una nueva página colocada al principio del álbum a modo de presentación de la obra. Se añade un apéndice de texto ilustrado llamado *Rêves de pierre* en el que Peeters analiza la relación del libro con los referentes que utilizaron para su elaboración: Piranesi y Bruegel entre otros.

La Route d'Armilia et autres légendes du monde obscur

La nueva edición de 2010 contiene tres narraciones añadidas, de las cuales las dos últimas son historieta: *Mary la Penchée, Les Cheveaux de Lune* y *La Perle*. A resaltar que la historieta *La Perle* consta de doce páginas y es completamente inédita. Con estos añadidos el álbum duplica su número de páginas originales.

Brüsel

La nueva edición de 2008 se ha enriquecido con un prefacio ilustrado con dibujos y fotografías. La rotulación de todo el álbum ha sido reemplazada por una nueva.

L'Ombre d'un Homme

Estamos ante el álbum que mayor metamorfosis ha sufrido de todos y el que más cambios ha recibido en la historia de la serie de *Las Ciudades oscuras*. La nueva edición de 2009 es una versión renovada de la publicada en 1999. La mejoras establecidas son: el personaje principal se transforma en el narrador de la historia, se eliminan cinco páginas de la versión anterior y se añaden ocho páginas nuevas; además se han realizado un número importante de mejoras en diversas viñetas, como la orientación de las sombras, la reubicación de los personajes, cambios de plano, etc. El álbum ha ganado en profundidad e intensidad. El final de la historia queda más elaborado y es más poético. Sin lugar a dudas, todo un acierto. Las páginas eliminadas se reproducen de nuevo en un apéndice final que explica toda la reelaboración del álbum.

Souvenirs de l'Éternel Présent

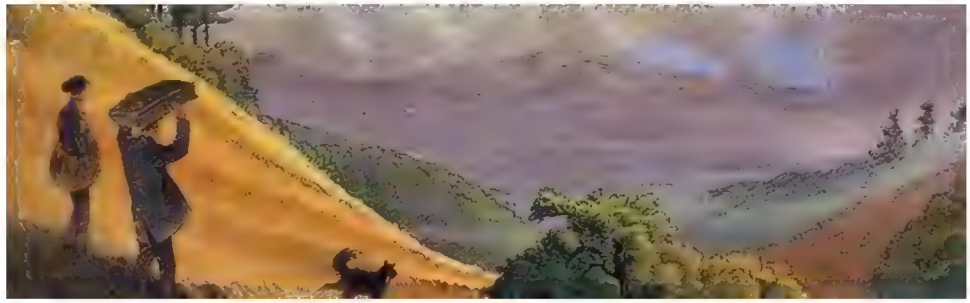
La nueva edición de 2009 de este álbum originalmente publicado en una edición peculiar y privada en 1993 podríamos considerarlo como de nueva aparición. Sea como fuere, tomado como novedad o como nueva edición, el aficionado a la serie se encuentra con un material de limitada difusión en el momento de su primera edición y de cierta novedad. Han pasado dieciséis años de aquello, Schuiten y Peeters sorprenden recreando todo aquel material, aportando nuevas imágenes y soluciones narrativas para llegar a construir este álbum de historieta que se convierte en un acercamiento a la propuesta inicial del cineasta Raoul Servais y a la película *Taxandria*,de donde estos materiales han partido. Sin dudas, este libro se convierte en un homenaje a una idea original que por diversos motivos no fue comprendida en el momento de su producción.

Previsión de nuevas ediciones

Está previsto, si no se ha producido su publicación ya, que aparezcan la nueva edición de *L'Écho des Cités* y de *L'Enfant Penchée* durante el transcurso de este año 2010. Y quedan programadas las nuevas ediciones de *Le Guide des Cités* y *La Frontière Invisible* para el año 2011, así como la nueva edición de *La Thèorie du Grain de Sable* para el año 2012. De los libros considerados como parte de la serie pero que debido a sus contenidos se les considera en un aparte, *Voyages en Utopie, The Book of Schuiten* y *Portes du possible*, no hay prevista una nueva edición.

Plancha de *La frontera invisible*

También habría que hablar de los innumerables materiales surgidos a partir de los álbumes, como ilustraciones, historias cortas, películas y documentales, discos, objetos, escenografías urbanas y exposiciones relacionadas con este continente tan particular, pero lo dejaremos para otra ocasión.



Viñeta de *La frontera invisible*

Los álbumes: cronología de la serie en Francia

Todas las obras, dibujo de François Schuiten, guión de Benoît Peeters, editadas por Casterman.

- *Les Murailles de Samaris*, 1983
- *La Fièvre d'Urbicande*, 1985
- *Le Mystêre d'Urbicande*, 1985
- *L'Archiviste*, 1987
- *La Tour*, 1987
- *La route d'Armilia*, 1987-1988
- *Encyclopédie des transports présents et à venir*, 1988
- *Le Musée A. Desombres*, 1990
- *Brüsel*, 1992
- *L'Écho des Cités*, 1993
- *Mary La Penchée*, 1995
- *L'Enfant Penchée*, 1996
- *Le Guide des Cités*, 1996
- *L'Ombre d'un Homme*, 1999
- *Voyages en Utopie*, 2000
- *L'Étrange Cas du Docteur Abraham*, 2001
- *La Frontière Invisible*, Tome I, 2002
- *L'Affaire Desombres*, 2002
- *La Frontière Invisible*, Tome II, 2004
- *The Book of Schuiten*, 2004
- *Les Portes du Possible*, 2005
- *La Theorie du Grain de Sable*, Tome I, 2007
- *La Theorie du Grain de Sable*, Tome II, 2008
- *Souvernirs de l'Eternel Present*, 2009

Los álbumes: cronología actual de la serie y de la nueva edición en Francia

Todas las obras, dibujo de François Schuiten, guión de Benoît Peeters, editadas por Casterman.

- *Les Murailles de Samaris suivi de Les Mystères de Pâhry*, 2007
- *La Fièvre d'Urbicande*, 2009
- *L'Archiviste*, 2009
- *La Tour*, 2008
- *La Route d'Armilia et autres légendes du monde obscur*, 2010
- *Brüsel*, 2008
- *L'Écho des Cités*, previsto 2010
- *L'Enfant Penchée*, previsto 2010
- *Le Guide des Cités*, previsto 2011
- *L'Ombre d'un Homme*, 2009

- *L'Affaire Desombres*, sin previsión.
- *La Frontière Invisible*, previsto 2011
- *La Théorie du Grain de Sable*, previsto 2012
- *Souvernirs de l'Éternel Present*, 2009

.

- *Voyages en Utopie*, sin previsión.
- *The Book of Schuiten*, sin previsión.
- *Les Portes du Possible*, sin previsión.

Los álbumes: cronología de la serie en España

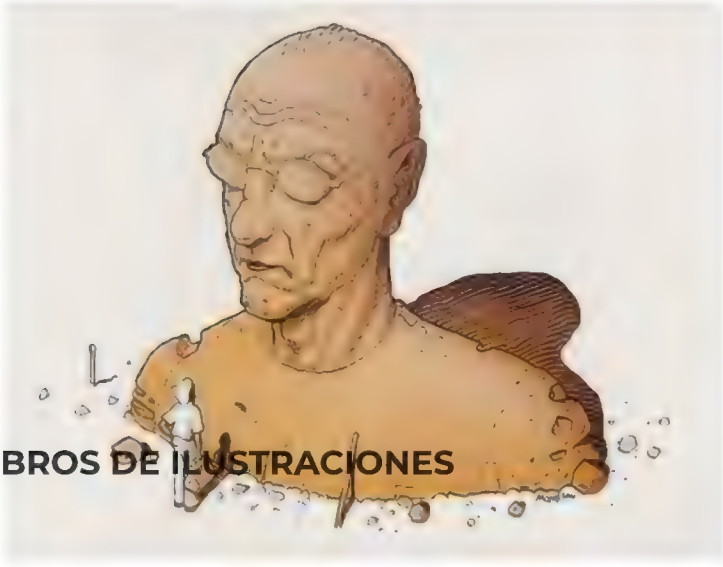
- *Las murallas de Samaris*. Editorial Nueva Frontera. Col. Vertigo, núm. 9. Madrid, 1983
- *La fiebre de Urbicanda*. Editorial Eurocómic. Col. Negra, núm. 23. Madrid, 1985
- *La Torre*. Editorial Eurocómic. Col. Negra, núm. 26. Madrid, 1987
- *El archivista*. Norma Editorial. (Fuera de colección, formato 30x39 cm). Barcelona, 1991
- *Brüsel*. Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n. Barcelona, 1993.
- *La chica inclinada*. Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n. Barcelona, 1996
- *La sombra de un hombre*. Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n. Barcelona, 2000
- *El archivista* (nueva edición). Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n, Barcelona. 2001
- *La frontera invisible*, Vol. 1. Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n. Barcelona, 2002
- *La frontera invisible*, Vol. 2. Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n. Barcelona, 2004
- *La teoría del grano de arena*. Norma Editorial. Col. Las Ciudades Oscuras, s/n. Barcelona, 2010

NOTAS:

[1] François Schuiten, Claude Renard. *Cymbiola*. Editorial Eurocomic. Col. Negra, núm. 17. Madrid, 1984.

[2] *Dossier Schuiten*. BFB Editions. Col. *Les Dossiers de DBD*, núm. 6. París, 2002.

[3] Entrevista publicada por Casterman en un folleto promocional de la serie bajo el título *(Re)decouvrir les Cités obscures*.



LOS TEXTOS DE MOEBIUS EN SUS LIBROS DE ILUSTRACIONES

JESÚS DUCE

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 10, 27-VII-2013

Jean Giraud / Moebius publicó en los años ochenta y noventa del pasado siglo una serie de álbumes o libros de ilustraciones con numerosos comentarios, notas y poemas de diverso signo, no faltos de alguna polémica. Estas obras muestran la evolución de Moebius y su búsqueda incesante de alternativas gráficas: desde el caos a las páginas en blanco, desde las contemplaciones de la mecánica celeste a la soledad de los desiertos de Arizona, o desde las imágenes de una Venecia intemporal a los glóbulos desconcertantes de los sueños sin conciencia.

Jean Giraud - Moebius/ Jean Giraud - Moebius

LOS TEXTOS DE MOEBIUS EN SUS LIBROS DE ILUSTRACIONES

Durante los años ochenta y noventa del pasado siglo salieron a la luz diversos álbumes o libros que recogían numerosas ilustraciones del genial Moebius. Editados generalmente en gran formato y en cartoné, algunos de ellos exhibían abundantes comentarios, notas y poemas del propio autor que servían de complemento a las fantásticas ilustraciones. Provenientes éstas de revistas, carteles y colaboraciones varias en el mundo de la publicidad, amén de algunos trabajos inéditos, su gran calidad gráfica mostraba sin fisuras el estandarte de un creador en plena evolución, de un demiurgo de los lápices y las tintas, capaz de plasmar los sueños más delirantes en viñetas y páginas de impresionante factura, y capaz también de arropar sus dibujos con hermosos mensajes o reflexiones de índole heterogénea, no exentas de cierta polémica.

De los libros de ilustraciones publicados (en torno a la decena, según se estime la tipología de los mismos), hemos querido parar mientes en *La Mémoire du Futur* (Paris, Gentiane, 1983), *Venise Céleste* (Paris, Aedena, 1984), *Starwatcher* (Paris, Aedena, 1986), *Made in L.A.* (Paris, Casterman, 1988), y *Chaos* (Paris, Les Humanoïdes Associés, 1991), por ser las obras en las que Moebius nos brinda una ajustada y espléndida combinación entre la parte gráfica y la parte literaria. Dichos componentes se otorgan sentido recíprocamente y nunca quedan al margen en su correspondencia o vinculación, toda vez que están articulados precisamente para esa función. Lejos, pues, de los *marginalia* o de cualquier otra marca o sugerencia editorial, los textos de nuestro autor se configuran a manera de guías del itinerario pictórico, bien como anotaciones poéticas que pretenden vislumbrar la interpretación artística y la vivencia más personal, o bien como glosas críticas sobre el libro en cuestión o sobre la *bande dessinée* en general, significando en cualquier caso un aporte de gran calado para el discernimiento y la degustación de las páginas ilustradas.

El lenguaje utilizado por Moebius guarda en la mayoría de los casos un atinado y casi sorprendente equilibrio entre fantasía y realidad, entre los mundos de la ilusión y los aspectos materiales de la condición humana. Anclado, no obstante, en una semántica fundamentalmente onírica, Moebius nos ofrece una suerte de descubrimientos que miran de soslayo a los dibujos, los envuelven y adornan, o quizá los penetran en búsqueda de un nuevo discurso que alcance la máxima clarividencia. Ahora bien, no siempre consigue su objetivo con la misma brillantez, revelando de esa forma diferentes niveles de introspección y un mayor o menor arraigo en las referencias y la simbología que ha utilizado para cada obra.

La Mémoire du Futur. **Gentiane, 1983.**

En el primero de los tomos, *La Mémoire du Futur* (inédito en español), se observa claramente el comienzo de la crisis espiritual de Moebius, su cuestionamiento del método adictivo como vehículo o soporte de la creación, y su demanda de un nuevo estado de conciencia que deberá ser fruto exclusivo del esfuerzo interior y la capacidad personal del artista. Los comentarios se tornan poéticos y ocasionalmente inaccesibles, pero no terminan de abandonar la representación de la realidad y su entronque con aspectos muy concretos de la misma -el consumo de marihuana, la oposición a la sociedad moderna, la crisis de la edad y del tiempo-. Uno de los símbolos más utilizados es el barco, emblema atemporal que unifica, según se propone, lo más bajo y lo más alto, lo minúsculo y lo extraordinario, el pasado y el futuro. Junto al barco y otros distintivos de variada idiosincrasia, aparece la imagen, también binaria, sugerente y contradictoria, del andrógino, en cuanto que exploración de la ulterior armonía universal que todo artista debe perseguir. No obstante, la noción fundamental de este libro, de la que deriva el resto de estigmas y señales, es la conciencia. El estado de la conciencia. La evocación de la memoria. Nuestro autor, una vez abandonada la marihuana, cuyos efectos estaban rompiendo su armonía natural y le impedían controlar la responsabilidad intrínseca de su obra, cambia totalmente el rumbo y declara que "hay que abrir la conciencia" y encontrar un nuevo tipo de estado mental, fuera de las coordenadas habituales. En el fondo de uno mismo.

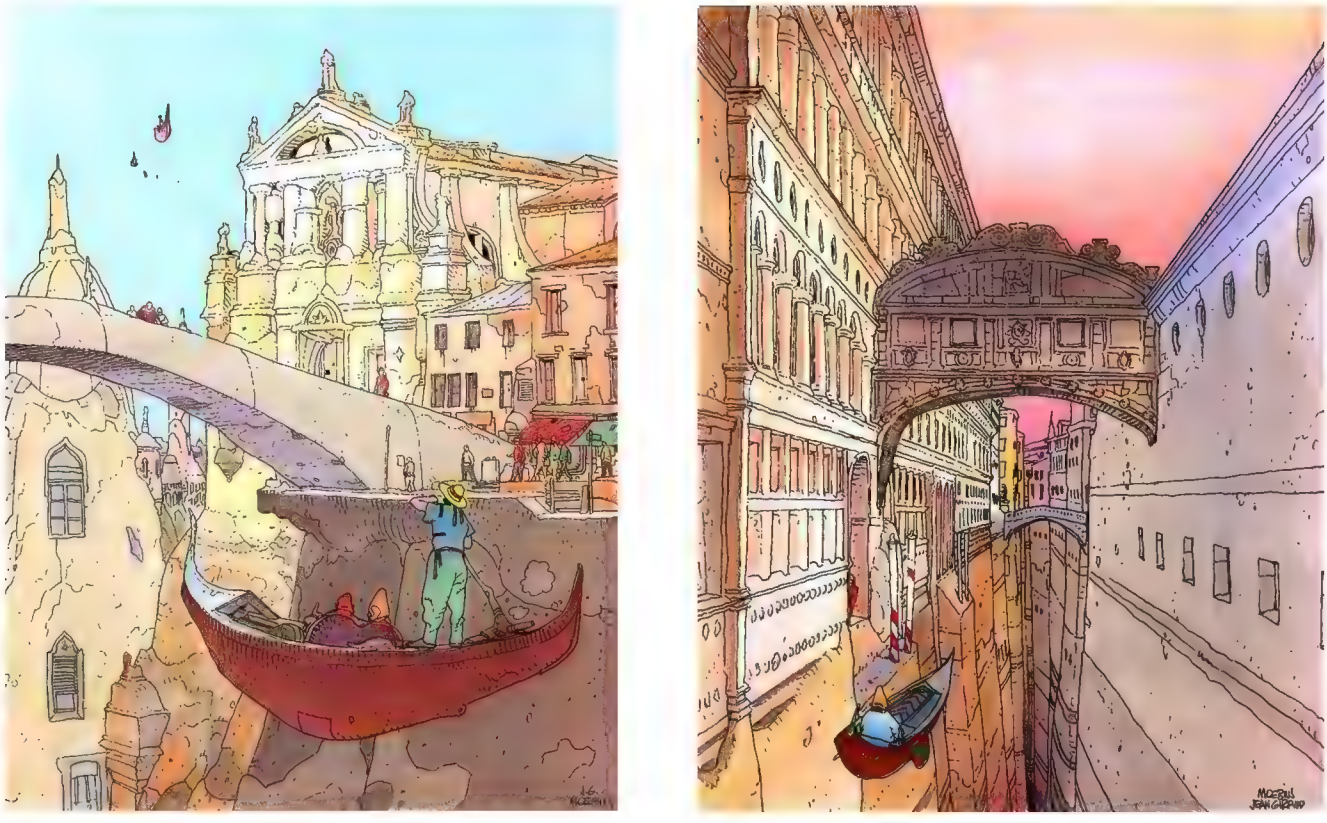
La materia se convierte en energía y ésta se transforma en conciencia, la cual a su vez viene a ser el cimiento del espíritu. El uso de la tecnología puede influir igualmente en ese proceso especulativo, circunstancia que nos remite con claridad a las alteraciones del estado de la conciencia, asunto que había suscitado varias controversias en la "época dorada" de los movimientos sociales europeos y norteamericanos, y que había tenido su reflejo cinematográfico en la película *Altered states* (Ken Russell, 1980), titulada en España *Viaje alucinante al fondo de la mente*, con cierto eco en algunos círculos culturales. La película de Russell, sin embargo, termina apartándose del camino propuesto por el dibujante y se decanta por la búsqueda psicotrópica de las sensaciones latentes.

De carácter muy distinto son los textos que acompañan a *Venise Céleste* (edición española: *Venecia celeste*, Barcelona, Norma, 1984) y sus fascinantes dibujos de una ciudad real, inventada y soñada al mismo tiempo. Moebius alterna ahora su presencia textual con otros autores que lo complementan, a través del análisis emotivo o la observación lúcida. Ahí está el largo y detallado prólogo de Milo Manara, las diversas reflexiones de Thierry Lagarde, Jean-Paul Appel Guery, Arnie Wong, Jack Lang y Paula Salomon, y los interesantes comentarios de Alejandro Jodorowsky, cuando ambos se conocieron en los preliminares de un proyecto que nunca llegó a buen puerto -los diseños para la película *Dune* que después fueron rechazados-. Compartidas o no las observaciones del dibujante, lo cierto es que la obra sobre Venecia nos sigue ofreciendo un lenguaje lírico y ultramundano, aunque, eso sí, con una mayor audiencia del modelo que lo ejemplifica, esto es, la representación de la bellísima ciudad que se hunde sin remedio.

***Venecia celeste*. Edición española. Norma, 1984.**

En el capítulo titulado "Los fantasmas del viejo Moeb", el autor francés nos habla también de la historieta y la define como un ancho mundo donde puede haber cabida para diferentes propuestas. Recuerda entonces sus primeras influencias literarias, Raymond Roussel y Boris Vian, y confiesa que eligió después una senda equivocada e infructuosa, en la que el proceso creador perdía el contacto directo con la información básica de cualquier estímulo. Por otra parte, al calor del sugerente comentario de Thierry Lagarde sobre el pájaro inmóvil que se observa en un espléndido dibujo, Moebius examina el impulso originario de todas sus obras y llega a decir que "aún no he realizado nada en historieta que realmente sea importante y fundamental a ese nivel", reflexión tan modesta como imprecisa si tenemos en cuenta que nuestro autor era en esos momentos una de las máximas referencias del cómic mundial. El modelo que todos querían seguir.

Más adelante, en la sección del sorprendente epígrafe, "Jean Gir, el nuevo Moebius", varios amigos y camaradas brindan sus impresiones en la contemplación de Edena y otros mundos originados por el dibujante francés. Por su parte, Moebius nos manifiesta poéticamente su defensa irredenta de la pureza: "Si permaneces unido a un principio, harás que todo vuele"; y expresa también ciertos juicios sobre la verdadera personalidad del artista, el cual tiene que buscar de forma inquebrantable la síntesis entre la ciencia y el arte, entre el progreso y la mente. Para todo ello, a modo de paradójica explicación, Moebius considera que el espejo en el que nos miramos no nos refleja, sino que nos invierte, con lo que parece sugerir una permuta definitiva de la mirada especular, siempre en busca de la verdadera esencia de las cosas. Eterna indagación de las redes de la existencia en lo aparente. O viceversa.



Dos ilustraciones de "La ciudad del cielo", de *Venecia celeste.*

En el maravilloso "Carnaval veneciano", última parte del libro, Moebius despliega sus más intensos alegatos, abrazándose a las prodigiosas imágenes de la Venecia de las estrellas. Al igual que él, los venecianos viven una realidad apócrifa e impostada, mientras que la máscara que los personifica debe asociarse en consecuencia al hundimiento irreversible de la ciudad. De esa forma, Venecia queda definida como una acumulación de creatividad salvaje, cuya belleza se halla tristemente amenazada. El tono de Moebius es aquí claramente pesimista, a pesar de la revelación y la embriaguez contemplativa, a pesar del reconocimiento y la grandeza del hombre, capaz de construir edificios en el mar o quizá en el cielo. Como feliz contrapunto, Moebius se desliza a otro dominio y nos habla de dos grandes dibujantes, Franquin y Hergé, a los que relaciona con las dos grandes corrientes de la historia del arte: la que produce un trazo que indaga sobre la belleza a través de la configuración puramente fisiológica del ser y la que premedita el trazo de forma sistemática de principio a fin, siendo prácticamente la mano la que guía el peso de la plumilla sobre el papel, consiguiendo una presión absolutamente neutra y regular.

Sin lugar a dudas, *Starwatcher* (edición española por Norma, Barcelona, 1986) es la *opera maxima* de los libros moebiusianos, el volumen por excelencia en el que la palabra y la imagen logran un superior acomodamiento, una sinopsis casi perfecta. Los textos poéticos son mucho más abundantes que en otras ocasiones, y el silbo del trovador se manifiesta con una extraña rotundidad que circunda las ilustraciones y las dignifica ostensiblemente. Todo indica que Moebius ha planificado con detenimiento cada sección del libro, cada expresión y cada pie de imagen. El lenguaje expande su acostumbrado énfasis espiritual y las burbujas metafóricas van construyendo una pestructura que toma su sentido y su rumbo desde el propio título. Por primera vez en estas obras, Moebius utiliza una voz autorial, tan compleja como ambigua, que se mece entre varios niveles de la diégesis. ¿Nos está hablando Moebius? ¿Lo hace, quizá, el vigilante? ¿Acaso las perspectivas de ambos se intercambian o superponen?

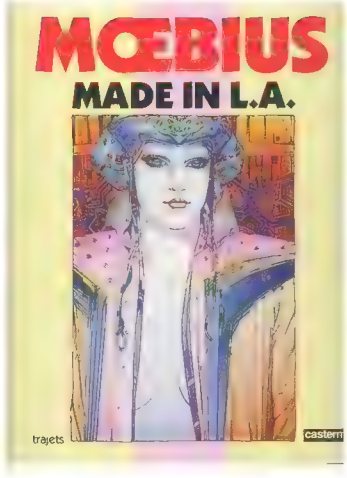
En la parte denominada autobiográfica, el poeta invoca a Manitú, el Gran Espíritu, al que le pide una nueva oportunidad para seguir anhelando la felicidad absoluta. Se trata, una vez más, de la eterna búsqueda de la perfección interior, si bien la única y auténtica lección es imitar la infinita verdad, la infinita belleza y la infinita bondad del Gran Espíritu. Es en este momento cuando se hace notar la voz del vigilante para indicar que los "hermanos humanos" apenas son capaces de viajar con su alma, desviándose, por tanto, del sentido de la búsqueda. En otro orden de cosas, Moebius introduce ahora, y con fuerza, el elemento del amor, que se suma al tiempo y la conciencia, cerrando así el triángulo temático de sus desvelos creadores.

A la par que emergen las maravillosas imágenes del vigilante, la poesía que las acicala nos remite al verbo de un niño / ángel que reina con su fuerza amorosa sobre el universo. La fragilidad de este híbrido se proyecta claramente en la efigie de nuestro propio planeta -"el mundo es un niño que juega"-, lo que viene a corresponderse, según creemos, con una antigua leyenda hindú, de la que Moebius ha podido tomar préstamo. La primitiva y conocida fábula narra el suceso de unos niños que lograron entrar en el gigantesco laboratorio del dios Brahmá, creador de mundos perfectos e inalterables. Felices por su intrusión aventurera, los niños tomaron nuestro mundo y jugaron con él como si fuera una pelota, golpeándolo sin cesar y dejándolo lleno de grandes taras. Los defectos del mundo son, pues, el resultado de la barbarie inocente y el desconocimiento de los hombres.

Dos ilustraciones de *Starwatcher*, "El verbo de un niño-ángel" y "El vigilante de las estrellas".

La metáfora se convierte en uno de los recursos más utilizados en *Starwatcher*. Muchos de los fragmentos nos ofrecen bellas traslaciones en las que el autor hace gala de un excelente gusto poético, rubricado, si cabe, con las invisibles redes que pergeñan las viñetas celestiales. Sin renunciar al léxico relacionado con el tiempo, el espacio y la apariencia, elementos que determinan el dibujo y también la vida misma, Moebius desarrolla expresiones metafóricas que revalidan la estética general del libro: "nuestra conciencia es una nave que viaja bajo mil aspectos de mil vidas", "la forma de la conciencia es la danza del mundo y el canto del cielo", "los grandes seres nos han dicho todo pero todo se borra cada mañana". Bellas palabras para bellas imágenes.

En plena pugna entre el pesimismo terrenal y la libertad del acto creativo, entre la finitud de las cosas y el vuelo del ángel que todos llevamos dentro, el dibujante se retrotrae a su infancia y recobra la sensación física del azote del viento cuando corría por la calle y jugaba como un niño semisalvaje, sin mesura ni acabamiento, absolutamente libre. Tras esta breve introspección en el pasado, se da paso al capítulo que lleva el mismo epígrafe que el libro. En este punto, la voz autorial se extingue y los textos desaparecen por completo. Las ilustraciones del vigilante hablan por sí solas, atravesadas por una delicadeza formal sin apenas precedentes en la historia del dibujo. Todo se funde en ellas: las ideas, los temores, lo sagrado, lo intangible, el cubo cósmico, el cristal lento. La sonrisa del vigilante es la sonrisa de las estrellas. La sonrisa del futuro.

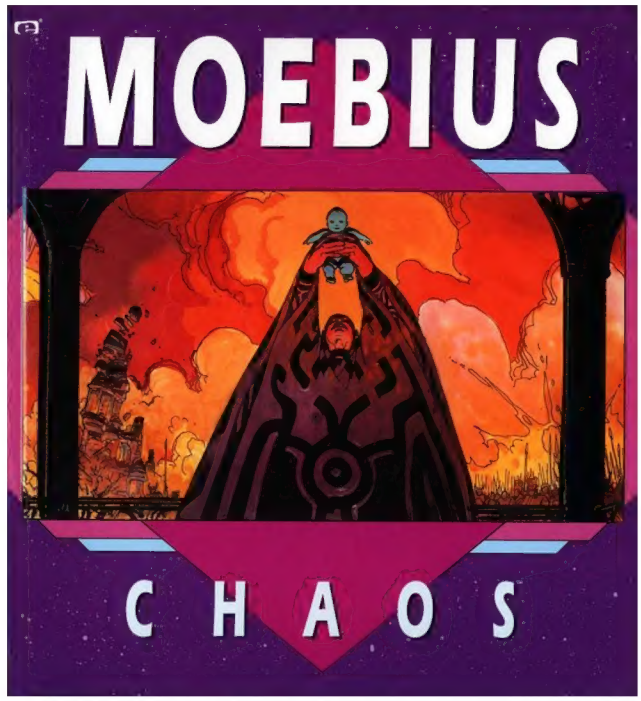


***Made en L.A.* Casterman, 1988**

La obra dedicada a Los Ángeles ofrece igualmente diversos párrafos de idílica factura, a modo de borbotones del Ultramundo que acompañan y esclarecen las imágenes nuevamente prodigiosas. *Made in L.A.* (edición española: *Made in Los Ángeles*, Barcelona, Norma, 1988) nos descubre una vez más un lenguaje poetizado que acarrea en su seno pensamientos mayúsculos sobre la naturaleza del arte y sobre la contemplación penetrante del artista. Surgen nuevas y distintas identificaciones y el hombre se perpetúa ahora en el árbol y el jardín, en la raíz y el laberinto, aunque también se apela, desde otro vértice, a la miseria humana, al horror de la guerra. A la urgencia

de la paz. Impresionando por el Monument Valley, el poeta sabe por fin que el silencio domina todas las pasiones y se transforma en un pájaro que vuela libre sobre cualquier cielo. El arte es, sin lugar a dudas, un don de los dioses, al mismo tiempo que representa "el sueño de un futuro" y "la fiesta de los sentidos". En cualquier caso, Moebius aboga con insistencia por dos basamentos que entiende como exclusivos del impulso creador: en primer lugar, la traducción del estado de la conciencia, y acto seguido, la proyección de ésta en el tiempo. Conciencia y tiempo. Mente y espacio. Sólo alcanza el éxito quien posee la facultad de transformar el caos a través del resorte del atisbo infinito, de la mirada perpetua.

Como un registro de emociones, de sueños y fotografías inolvidables, las contraseñas de Moebius se instalan en locuciones que hablan del sol, de la arena, del viento y el mar. De los espejismos. Del amor. Los paisajes globulares y las arterias sangrantes se armonizan con la lluvia de los sueños y la energía siempre perenne del conocimiento. Entre otras evidencias, se hace grandioso y constante el homenaje a la ciencia ficción, a la vez que los tópicos de ese mismo género se acomodan sabiamente en los adjetivos y las figuras retóricas. En las encrucijadas de las rutas estelares existe una opción que puede llevar hasta la verdadera luz. Pero eso sí, el desplazamiento hiperlumínico es en realidad el viaje hacia lo más profundo del ser humano, hacia la liberación definitiva de nuestro espíritu. De esa forma, Moebius está inmerso en dos viajes paralelos: el terrestre, que atraviesa y descubre el corazón norteamericano, sus ciudades y sus desiertos, sus contrastes y sus silencios, y el astral, que surca las carreteras del cielo y abre las ventanas y los ojos a nuevas sensaciones conectadas con la experiencia y el peregrinaje más íntimo. Ahora bien, al final de ambos viajes, de manera triste e inesperada, el artista se siente arrojado contra las paredes de su prisión interminable. La cárcel de su impotencia.



***Chaos*. Edición estadounidense. Epic Graphic Novel, 1991.**

En el volumen titulado *Chaos* (edición española: *Caos*, Barcelona, Norma, 1991), el planteamiento es muy diferente al resto de las obras ilustradas y sólo aparece un texto, concretamente el prólogo, que poco o nada tiene que ver con los parágrafos líricos que hemos visto hasta el momento. Más que un texto, es un metatexto, dado que habla de sí mismo y de la dificultad que entraña su propia escritura y desarrollo. Lo interesante del prólogo es que Moebius ha elegido el juego disociativo para desarrollar un argumento equívoco que pretende congraciarse con el título y el contenido del libro. Mediante buenas dosis de ingenio, Moebius consigue rizar el rizo y nos presenta un prólogo que nos hace dudar de su propia existencia. El enredo es de tal magnitud que incluso el autor llega a confesar sarcásticamente sus limitaciones: "me cuesta tanto frenar estas salvajes digresiones que no me queda energía para nada más", o lo que es lo mismo, resulta palpable que no tiene intención de escribir un preámbulo convencional y se decanta por el florilegio más tarambana, alejándose con descaro del trabajo estructurado y la letanía literaria.

Eso sí, junto al desenfreno verbal y el ademán lúdico, Moebius deja entrever algunos aspectos que no hay que pasar por alto. Llama la atención, por ejemplo, su crítica directa hacia el autor norteamericano Geoff Darrow y su manera de dibujar, "tan lento en sus minuciosas extravagancias", siendo por otro lado el único artista que se cita en todo el prólogo, lo que resulta a las claras muy significativo. El tono de Moebius, no obstante, resulta notoriamente irónico y oculta abundantes guiños, entre cómplices y burlescos, al respecto del conocido creador gráfico de *Hard Boiled*, con el que había colaborado en varios proyectos en los años ochenta.

Tampoco parece desechable su alusión a los editoriales y exordios que escribía él mismo en *Metal Hurlant*, aunque sea con cierto menosprecio y distanciamiento; o su comentario sobre un dibujo inédito que realizó en el lejano 1971 en la exótica isla de Ré, donde algún acontecimiento remoto quiere aflorar entre desafueros y zumbas; recuerdos ambos que no vienen al caso por casualidad, sino que, con total convencimiento, tienen su debida importancia en el discurso achicharrado de este proemio inexistente, cuya finalidad, no lo olvidemos, es equipararse al sentido fundacional del propio libro.

Del caos, pues, a la página en blanco, de las contemplaciones de la mecánica celeste a la soledad de los desiertos de Arizona, de las imágenes de una Venecia inmortal a los glóbulos desconcertantes de los sueños sin conciencia; unos y otros conductos vienen a ser la savia que alimenta los escritos de un Moebius versátil y evolucionista que indaga en el firmamento de los porqués, ausentándose del poder terrenal para ubicarse en el acto de creación que pueda encontrar la mayor pureza. Sus tramos más poéticos nos devuelven visiones extraordinarias de un mundo subliminal que sorprende o sobrecoge, a través de hermosas metáforas y atrevidas parábolas que reconcilian al autor con la literatura que en otros medios había abominado. Frente a todas las demás, frente a las que son variopintas e incandescentes, frente a sueños y quimeras, la imagen perfecta no es otra que la del vigilante estelar, andrógino o superhombre que viene de las galaxias, cuyas palabras y cadencias alcanzan seguramente la mejor de las propuestas, para lo cual se han utilizado múltiples recursos de embellecimiento lírico y firmes aliteraciones y anáforas que ciñen o quizá traducen los dibujos más impresionantes que podamos recordar de nuestras vidas.

"La ciudad de la luz", ilustración de *Starwatcher.*

tebeosfera

cultura gráfica

HOMENAJE A

2010